

wydanie specjalne nr 14 • grudzień 2004

CLICK!



HALF-LIFE 2

strategy guide

8.50 zł

(w tym 7% vat)

UNOFFICIAL

W numerze CD-ROM!

Pełne wersje: **COUNTER STRIKE 2D,**
HALF-LIFE 2: TOTAL MAYHEM,
CODENAME GORDON

Dodatki: mody do HL1 i HL2, mapy,
tapety, kompozycje pulpitu



22 strony + 63 mapy!

MEGA PORADNIK

WSZYSTKIE MISJE KROK PO KROKU

Co nowego w grze?

SEKRETY HALF-LIFE 2

Z czym na Obcych? – uzbrojenie
Bestiariusz – z kim walczymy?
Pole walki – środowisko 3D

Counter Strike i inne

ROZSZERZENIA

DO SERII HL

**Tylko u nas! Pierwszy
w historii wywiad z**

FREEMANEM

Wygraj łom z HL2!



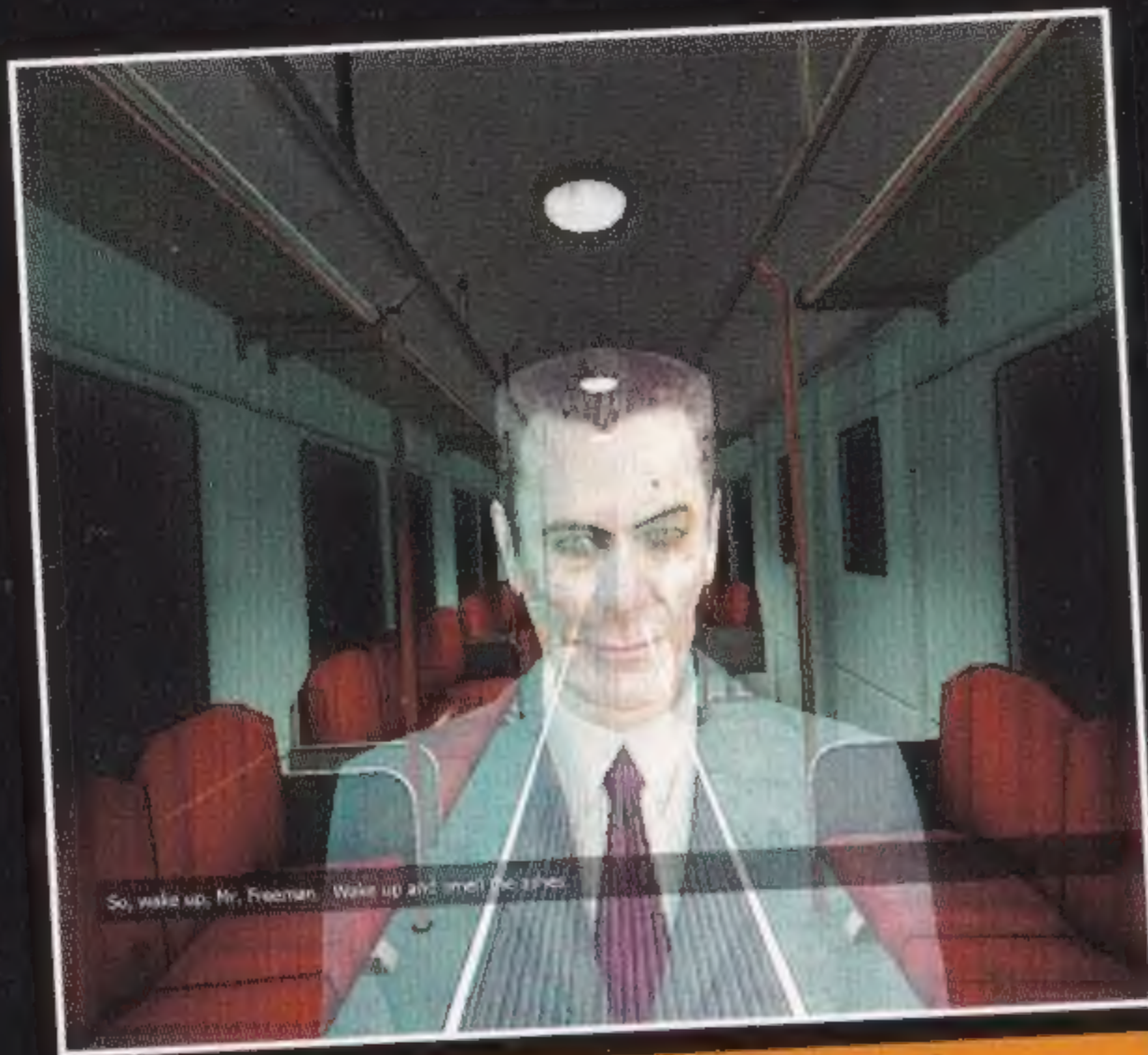
nr indeksu
358932



16 grudnia 2004

Kim jest człowiek z teczką?

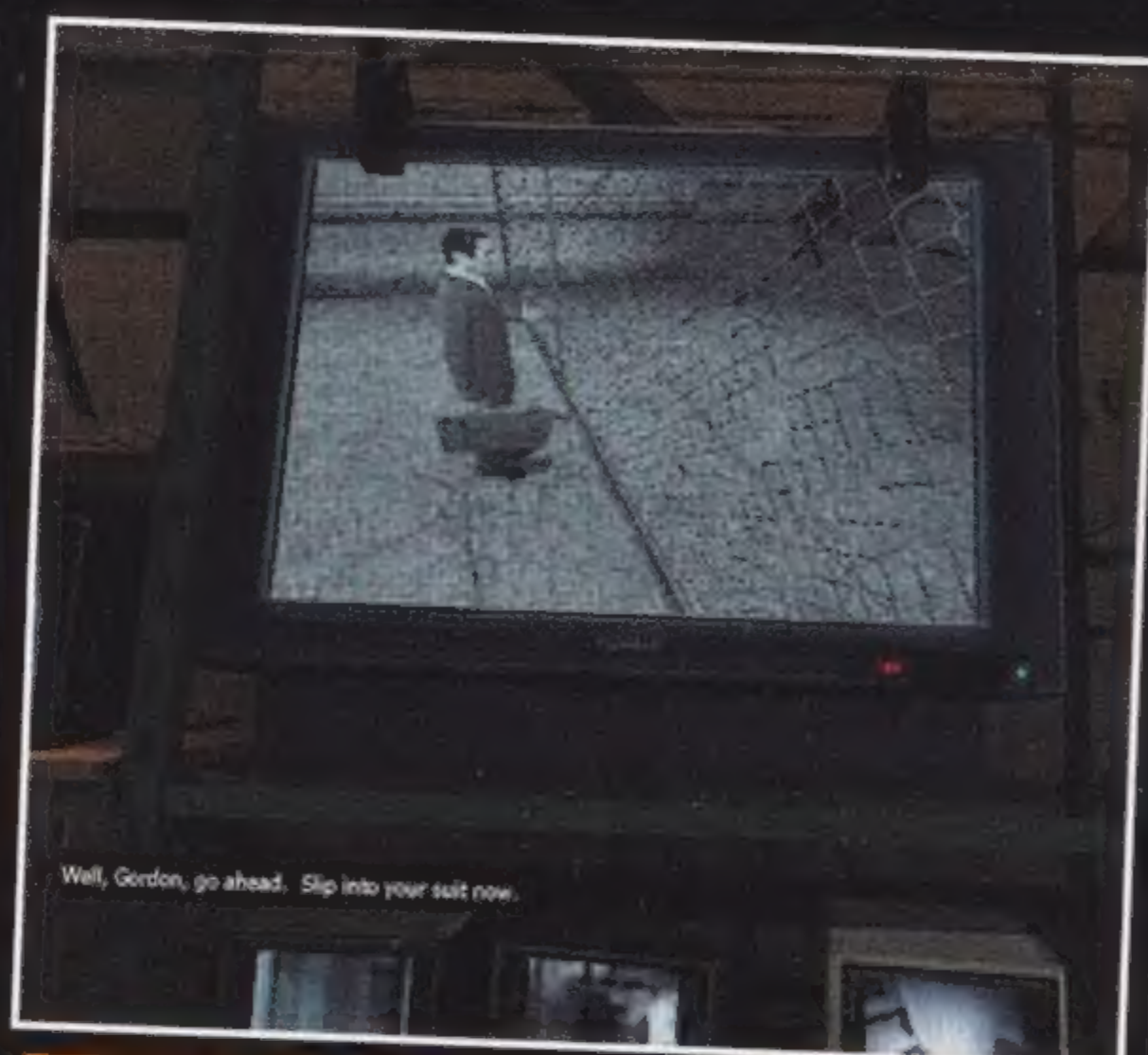
EXTRA



Intro: Wake Up And Smell The Ashes
G-Man jest właściwie pierwszą osobą, którą widzisz w HL2

G-Man, czyli tajemniczy mężczyzna z teczką, to jedna z najciekawszych, a zarazem najbardziej intrygujących postaci świata HALF-LIFE. Choć widzimy go już od pierwszej części, wciąż wiemy o nim zaskakująco niewiele.

Na temat G-Mana istnieje wiele teorii – włącznie z głoszącą, że należy on do międzygwiazdnej organizacji walczącej z wszechmocnym Kombinate (informacja na podstawie www.hlstory.tk). Pewne jest właściwie tylko jedno – G-Man i Gordon Freeman grają w tej samej drużynie, chociaż ten drugi niekoniecznie musi zdawać sobie z tego sprawę. Nie może być jednak inaczej, skoro to właśnie G-Man dostarcza Freemanowi najlepsze wyposażenie (broń czy choćby kombinezon w pierwszej części) i odpowiada zarówno za jego letarg (z któ-



A Red Letter Day
Można zauważyć go na jednym z monitorów w laboratorium dr Kleinera

rego doktor

budzi się na początku HL2), jak i ponowne uśpienie. Wiele wskazuje też na to, że G-Man pracuje dla kogoś wyjątkowo potężnego. To właśnie z powodu swego tajemniczego mocodawcy mężczyzna z teczką znajduje się zawsze w centrum wydarzeń – obserwując i analizując.

W HL2, G-Man pojawia się kilkunastokrotnie. Zapewne część tych manifestacji miałeś okazję ujrzeć samemu, lecz przynajmniej kilka z nich można łatwo przeoczyć. Na screenach kompletna – naszym zdaniem – lista miejsc, w których można spotkać tajemniczego mężczyznę z teczką.



Water Hazard
Tajemniczy mężczyzna stoi sobie spokojnie na specyficznej, krótkiej kładce



Water Hazard
Zobaczysz go stojącego na tamie, na krótko przed dotarciem do laboratoriów Black Mesa East



Highway 17
Ujrzysz go przez lornetkę w domu, przed którym stoi APC Kombinate. G-Man znajduje się na górze...



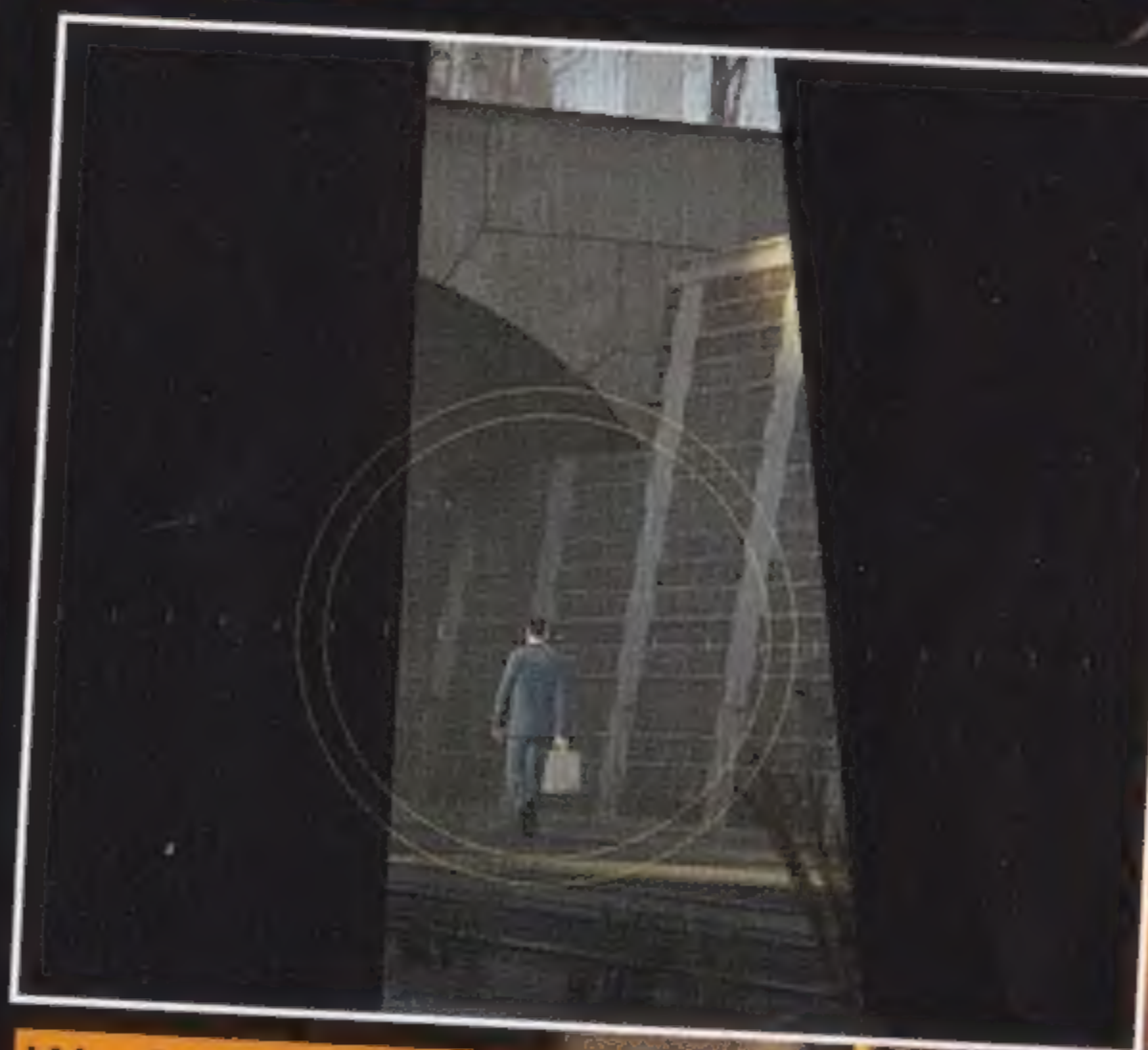
Używając sprytnego zbliżenia w edytorze, można zobaczyć, jak G-Man instruuje Pułkownika, który później przekazuje Gordonowi wyrzutnię rakiet



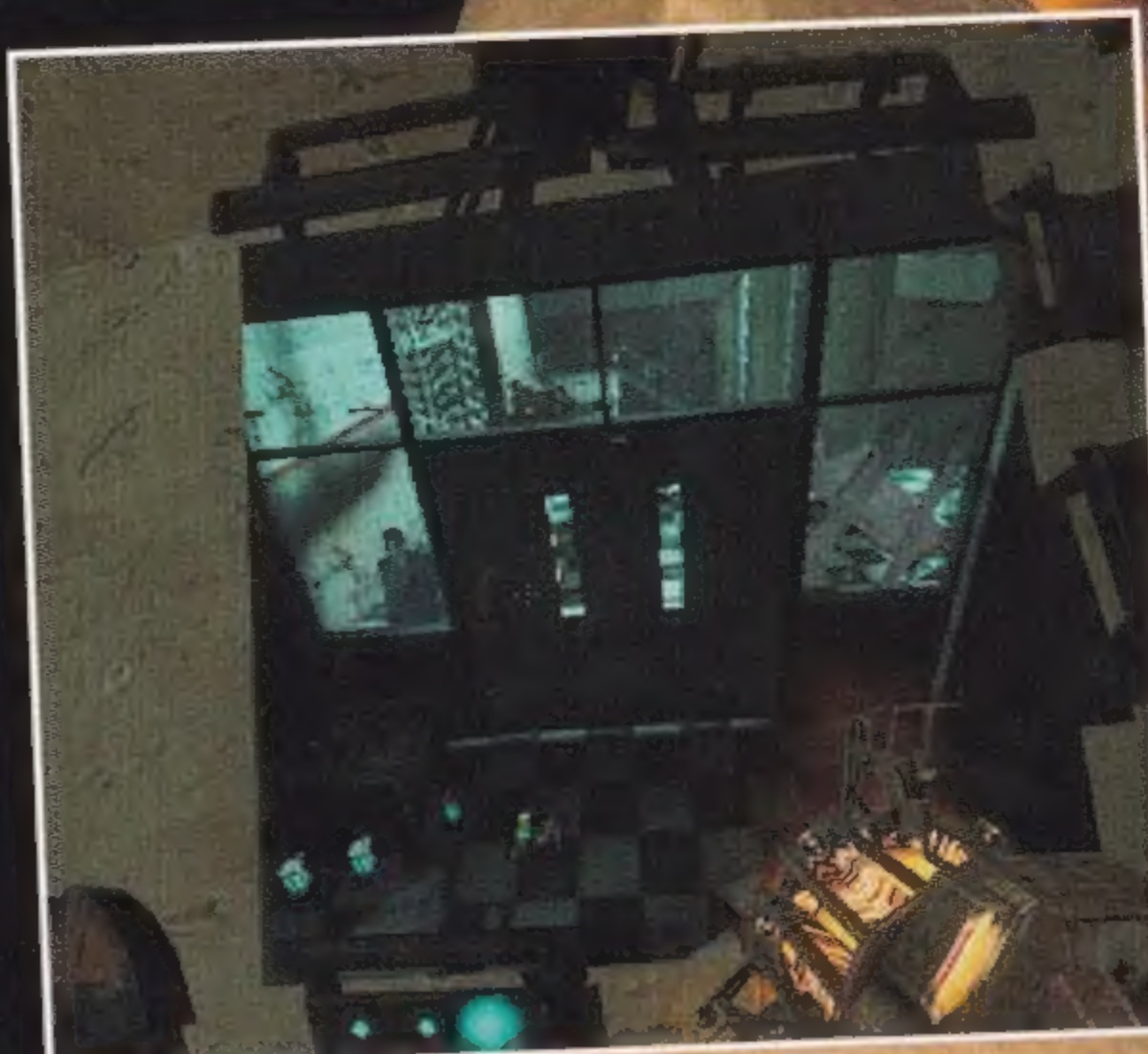
Route Kanal
G-Man widoczny jest na ekranie telewizora, program ogląda Vortigaun



Water Hazard
G-Man pojawia się na telebimie zamontowanym na jednym z wysokich budynków



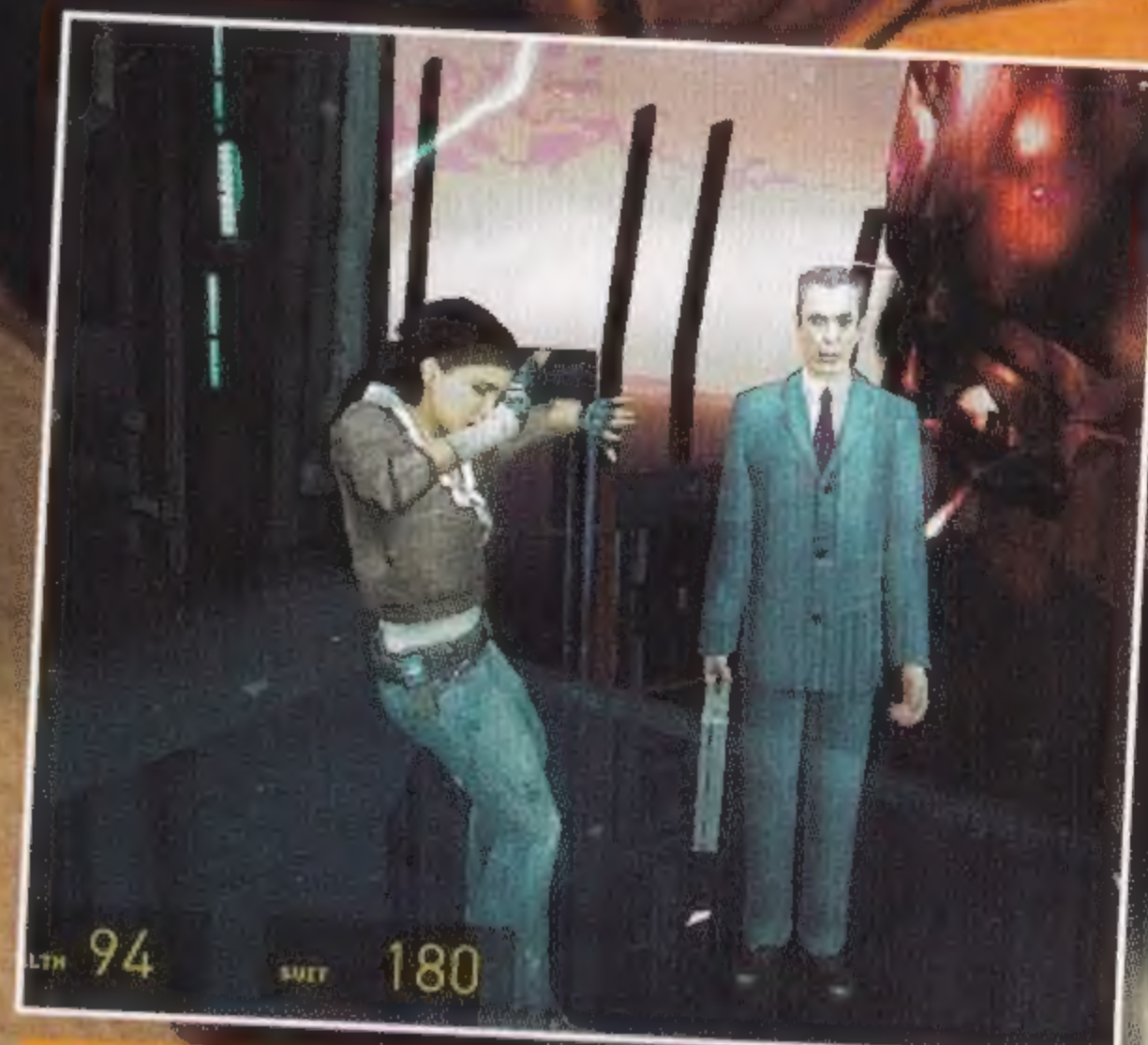
We don't go to Ravenholm
Mężczyzna z teczką znika w jednym z niedostępnych dla Gordona tuneli



Nova Prospekt
Na jednym z monitorów widać, jak G-Man wygląda przez okno



Water Hazard
Mężczyzna z teczką stoi przez chwilę przed magazynem z namazanym logo HL



Dark Energy
G-Man zatrzymuje czas chwilę po wielkiej eksplozji na szczycie Cytadeli Kombinate



Freeman znowu w akcji

Większość gier „żyje” bardzo krótko – czasem kilkanaście miesięcy, niekiedy zaledwie kilka tygodni. Są jednak tytuły, które mimo upływającego czasu ciągle goszczą na dyskach twardych komputerów, a ich miłośnicy z niecierpliwością oczekują kolejnych modów, dodatków i kontynuacji. Wśród takich nieśmiertelnych gwiazd znajduje się także HALF-LIFE.

Pierwsza część przygód Gordona Freemana ukazała się ponad 5 lat temu – przez pół dekady gracze czekali z niecierpliwością na dalszy ciąg gry, aż w końcu ich cierpliwość została nagrodzona. HALF-LIFE 2 łączy w sobie najlepsze cechy „jedyńki”, wzbogacone o nowoczesny engine graficzny, a dodatkowo potrafi pokazać lwi pazur nawet na mniej rozbudowanym sprzęcie.

Oczywiście można polemizować, czy HALF-LIFE 2 stanie się równie wielkim przebojem, jak jego poprzednik sprzed lat, czy też zniknie z dysków i pamięci graczy po kilku miesiącach. Na pewno jest to jednak tytuł wart szerszego zaprezentowania i dlatego też zdecydowaliśmy się poświęcić mu całe wydanie specjalne. W numerze, który trzymacie w ręku, znalazła się nie tylko recenzja gry, ale i unikatowy strateg guide – poradnik krok po kroku wraz z precyzyjnymi mapami (wszystkie na naszej płycie CD!), który pomoże wam pokonać Obcych. Nie zabrakło także informacji o dodatkach, które zwiększą frajdę płynącą z zabawy serią HL.



Half-Life 2 Recenzja

Jeżeli do tej pory z niczym nie kojarzy ci się nazwa HALF LIFE, a w szkole nie rozumiesz, o czym gadają z wypiekami na twarzy twoi kumple, czas najwyższy nadrobić zaległości! Z naszej recenzji dowiesz się, dlaczego ta produkcja jest tak znakomita.

Co nowego? HL2 i inne gry

08

Łatwo powiedzieć o grze „rewolucyjna”, dużo trudniej zaś taką tezę udowodnić. W artykule postaramy się przeanalizować, czym różni się HALF LIFE 2 od pierwszej części serii oraz od innych gier FPP (jak DOOM 3, FAR CRY itp.).



Tylko u nas: Wywiad z... Gordonem Freemanem!

10



Ten materiał jest tak wyjątkowy jak żaden inny: na nasze zaproszenie, prosto z kanałów Miasta 17, do redakcji CLICKA! przyjechał sam Gordon Freeman, by po raz pierwszy w historii udzielić wywiadu specjalnie dla naszych czytelników!!!

Strategy Guide Kompletny poradnik

12

Krok po kroku, misja po misji – z naszym poradnikiem z pewnością nie zgubisz się w ponurych zaułkach Miasta 17. Przejście gry będzie czystą formalnością i już nikt więcej ci nie podskoczy.

Przegląd uzbrojenia Od łomu do Gravity Guna

34

Środowisko 3D Domki, rzeczki i inne atrakcje otoczenia

36

Bestiariusz Czym walczyć bądź jak uciekać

38

Kim jest Gordon Freeman?

41

Choć Gordon to człowiek legenda, tak naprawdę niewiele o nim wiadomo. W niniejszym artykule zebraliśmy wszystkie strzępki informacji na temat sławnego doktora F. Naukowiec, komandos, dla wielu przyjaciel i wybawca – ma wiele twarzy...

Dodatki do HL i Half-Life 2

42

Ciekawostki Nowinki i nietypowe informacje

46

Kurs grania po Sieci Od A do Z – Counter-Strike i inne

48

Co w Sieci szumi? Half-Life w wirtualnym świecie Internetu

50

Kody Masz dość Kombinatoru? Oszukaj ich!!!

51



Zespół redakcyjny:

Piotr Moskal (redaktor naczelny), tel. (0-22) 517-02-47; Jacek Piekara (z-ca red. naczelnego) tel. (0-22) 517-01-93; Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji) tel. (0-22) 517-01-94, fax 517-04-68; Michał Zacharewski (wódcz działu gier), tel. (0-22) 517-04-84; Magdalena Salik (korekta), Marta Cichocka (sekretariat redakcji, konkursy SMS) tel. (0-22) 517-02-44.

Reklamacje płyt CD-ROM:

Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100

Dział graficzny:

Jacek Goliatowski (kierownik działu, koncepcja graficzna pisma), Marek Janowski, Wojtek Langner

Teksty w numerze:

Paweł Karaszewski, Tomasz Kowalski, Wojciech Leski, Bartek Lewandowski, Maciej Ogiński, Maciej Waszkiewicz

Zarząd:

Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak, Członkowie zarządu: Jerzy Szulwic Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Adres do korespondencji:

CLICK!, skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA

Siedziba Wydawnictwa:

ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Dział reklamy

Janusz Jędrzejczak (kierownik), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwałkowski, tel. (0-22) 516-35-17



Copyright:

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Druk

Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po cenie innej niż ustalona przez Wydawcę jest zabroniona i skutkuje odpowiedzialnością sądową.

Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Kopiowanie i rozpowszechnianie w jakiegokolwiek formie materiałów zawartych w piśmie oraz na płycie CD

bez pisemnej zgody wydawcy zabronione. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558

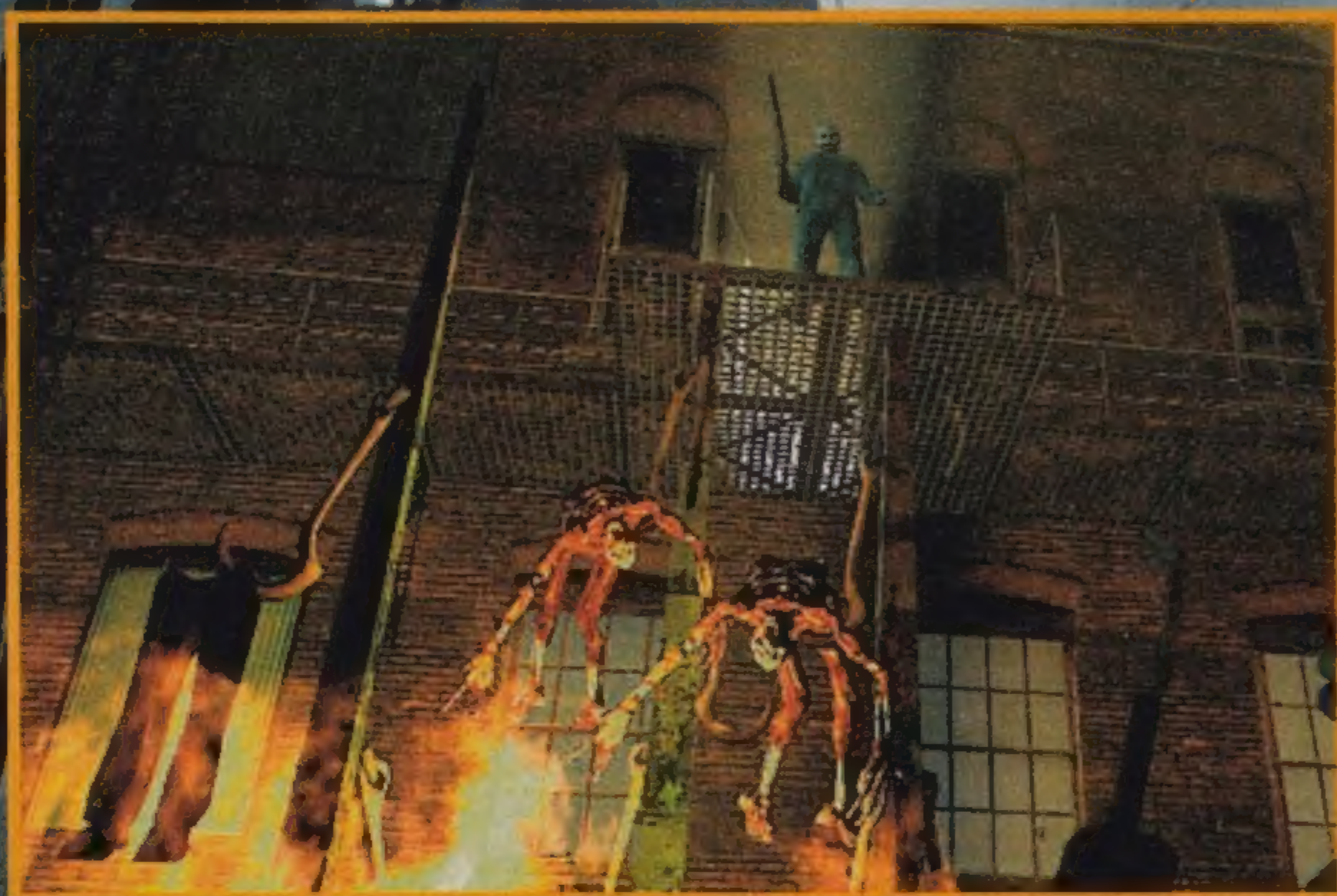
Click! w Sieci:

www.click.pl
e-mail: click@click.pl





Latające w powietrzu furgonetki? Czemu nie, w końcu Działko Grawitacyjne jest pod ręką!



HALF-LIFE 2



W takich pomieszczeniach jak to akustyka przyprawia gracza o dreszcze



Motyw walki ze śmigłowcem jest swego rodzaju ukłonem w kierunku pierwszej części gry

Obudź się
i poczuj woń
popiołów,
panie Freeman.
Już czas!

Wszystko, co widziałeś do tej pory, przestaje mieć znaczenie w momencie, gdy najnowsza produkcja studia Valve rusza na twoim komputerze. Nieważne, czy jesteś zdeklarowanym fanem gier akcji, koneserem pierwszej części czy też zupełnym nowicjuszem, który chciałby zagrać w coś zacnego. Ten tytuł sprawi, że wyłączysz telefon i zabarykadujesz się w domu, aby w kilkadziesiąt godzin poznać najdzikszą wizję w historii elektronicznej sztuki. **Chociaż nie zobaczysz tu wielu nowych pomysłów, realizacja całości dosłownie zmiata z powierzchni wszystko, co do tej pory osiągnięto w FPS'ach czy grach akcji w ogóle.** I nie ma w tym cienia przesady. HALF-LIFE 2 jest najlepszą grą, jaka kiedykolwiek ukazała się na komputery osobiste. Nie mam co do tego najmniejszych wątpliwości.

Ten tekst nie jest tradycyjną recenzją gry komputerowej. Recenzja zakłada bowiem rozpatrywanie na szereg sposobów, czy dany tytuł jest udany, i jak ma się do żądanej za niego ceny. Słowem, standard. Przy HALF-LIFE 2 znajdujemy się natomiast w sytuacji zgoła niestandardowej. **Mówimy o kontynuacji gry, która przez wszystkich zainteresowanych została okrzyknięta najlepszą produkcją na pecety.** Mówimy o grze, której udało się sprostać legendzie swej poprzedniczki i która dziś nie ma sobie równych. Jest genialna i skończona. Wreszcie – mówimy o grze, w której potężna technologia ważna jest w równym stopniu co śmiałe wizje artystyczne.

Dlatego też ten tekst nie będzie recenzją. Nie znaczy to jednak, że poprzestaniemy na pozbawionej treści gadanie, ubarwionej

okazjonalnie jakimś pieprznym dowcipem. W niniejszym materiale postaram się przeanalizować poszczególne elementy składające się na program, który rządzi całkowicie i bezdyskusyjnie.

MIASTO 17

Nie wiemy, kim właściwie jest Gordon Freeman. Gdy poznaliśmy go ponad sześć lat temu, był zwykłym naukowcem, który stał się bohaterem całkowicie przypadkowo – wskutek nieoczekiwanego przeniesienia części wszechświata na Ziemię. Udało mu się przedrzeć przez rozpadające się labora-

toria, nauczył się radzić sobie z najlepiej wyszkolonymi komandosami, przeniósł się do innego wymiaru, po czym... zniknął z naszego pola widzenia. Minęło wiele lat, lecz ludzie pamiętali o jego dokonaniach. Stał się legendą –



Szturmowcy Kombinatu nie należą do najprzyjemniejszych koleś pod słońcem. Zastrzel ich!



Barney Calhoun przechodzi na stronę rebeliantów i pomaga im w ostatecznym zwycięstwie



Nie tylko DOOM 3 może poszczycić się upiornymi przeciwnikami – spójrz tylko na tego koleśia...

kimś, kto czasem musi się pojawić i poprowadzić ludzi do zwycięstwa. Ten moment właśnie nadszedł.

Odradzasz się w ciele Gordona Freemana. We wspomnieniach widzisz G-Mana (tajemniczy osobnik z teczką, którego może pamiętać z HALF-LIFE) – tego człowieka spotkasz na swojej drodze wielokrotnie i właściwie już teraz możesz zacząć zastanawiać się nad jego rolą w całej historii. Wkrótce po odzyskaniu świadomości przez Freemana, docierasz do Miasta 17 – twojego nowego domu. Spędzisz w nim najbardziej ekscytujące chwile, jakie zdarzyły ci się przy komputerze.

Nie trzeba być geniuszem, żeby stwierdzić, że coś jest tu nie tak. Chociaż od momentu wyjścia z wagonu słyszysz gadki o „cudownym darze wolności”, coś nie pozwala ci w to wierzyć. Myślisz, że chodzi o śledzące każdy ruch kamery, telebimy z przemawiającym bez wytchnienia Ojcem Narodu czy o służby porządkowe na każdym kroku? Policyjne państwo w HALF-LIFE 2 zrealizowane zostało trochę w stylu „Roku 1984” Orwella – obywatele terroryzowani są przez siły okrutnego Kombinatoru, o którym nic właściwie nie wiesz. To zakuci w pancerze szturmowcy, przeszkakujący mieszkania, gnębiący ludzi, obserwujący wszystko i wszystkich. Na ulicach stoją wozy pancerne, cywile są przerażeni, a latające Skanery bezustannie śledzą twoje poczynania i robią ci zdjęcia, oślepiając faszem.

Tutaj powinienem przerwać, gdyż obiecałem sobie, że nie wrzucę żadnych spoilerów. Dość

rzec, że chwilę po efektywnym wprowadzeniu rozpoczyna się prawdziwa gra – trwająca jakieś 17-20 godzin kampania, w której zmierzysz się z siłami Kombinatoru. I tysiącem innych niebezpieczeństw.

Wraz z twoimi kolejnymi poczynaniami umocni się Ruch Oporu. W pewnym momencie zauważysz, że nie walczysz już sam, ale u twojego boku

Widoki

HALF-LIFE 2 prezentuje się niesamowicie nie tylko podczas sekwencji akcji. Środowisko gry robi ogromne wrażenie – od rozległych plenerów po klaustrofobiczne wnętrza wypełnione po brzegi cieszącymi oko szczegółami.



stoją tłumy rebeliantów. Z czasem spostrzeżesz, że zmienia się również stosunek Kombinatoru do samego Freemana – z początku całkowicie ignorowany, potem uważany za zwykłego burzyciela, wreszcie staje się postrachem potężnej organizacji. Co do głównej osi wydarzeń, nie mam zamiaru nic więcej pisać. To trzeba poznać samemu!

NA GRUZACH IMPERIUM

Największa siła HALF-LIFE 2 leży w prezentacji. Wszystkie wydarzenia (i mam tu na myśli absolutnie wszystkie) obserwujesz z perspektywy dr. Freemana. Trudno oprzeć się wrażeniu, że bierzesz udział w wysokobudżetowym filmie wojennym. Zgodnie z formułą pierwszej części gry, jesteś głównym bohaterem tego spektaklu – to do dr. Freemana należy dokonanie najbardziej bohater-skich czynów, roz-minka największych problemów i – nazwijmy to ogólnikowo – inicjatywa.



Alyx Vance w pełnej krasie razem ze swoim cybernetycznym przyjacielem. Ot, nowoczesna para

Oczywiście – to samo można powiedzieć też o innych wydanych ostatnimi czasy tytułach. Różnica w przypadku HALF-LIFE 2 polega jednak na tym, że tutaj wszystko jest po prostu lepiej zrealizowane. Nudne momenty właściwie się nie zdarzają – nawet chwile, w których nikt do ciebie nie strzela, trzymają w napięciu. Nie będzie wielką przesadą stwierdzenie, że zawartością HALF-LIFE 2 można by spokojnie obdarować kilka poważnych gier akcji i wciąż trudno byłoby narzekać, że dzieje się za mało. Raz musisz zachowywać się jak karny mieszkaniec Miasta 17 i biernie wykonywać rozkazy strażników, a chwilę później uzbrojony jedynie w pistolet uciekasz po dachach przed zamykającą się obławą Kombinatoru. Przemierzysz kanały na specjalnym poduszkowcu, postrzelasz do śmigłowców bojowych, by po jakimś czasie przesiąść się do lekkiego łazika i przejechać kilkaset kilometrów do najbliższej kryjówki Ruchu Oporu. Weźmiesz udział w wielu kłótniach i dyskusjach, a nawet wysłuchasz kilku opowieści. Będziesz uczestniczył w pościgach, uciekniesz przed pędzącym pociągiem, zestrzelisz kilka statków bojowych, a nawet poprowadzisz do boju całe grupy uczestników Ruchu Oporu. Powalczysz w laboratoriach, będziesz rozkazywał rojowi przerośniętych robali stylizowanych na te z „Żołnierzy Kosmosu”. Czeka cię nawet wiele godzin w mieście do złudzenia przypominającym Raccoon City z serii RESIDENT EVIL. Co najważniejsze jednak, każda nowa ścieżka, każda nowa okolica będzie wspaniałą areną, stanowiącą zarówno wyzwanie dla szarych komórek, jak i sprawdzian refleksu oraz szybkości palca na spuszcze.

Chociaż gra jest całkowicie liniowa i w wielu momentach zależny jesteś od kaprysów scenarzysty, trudno wyobrazić sobie udział w czymś ciekawszym. Fabuła tej – bądź co bądź – strzelaniny nie jest jedynie tłem, lecz stanowi jeden z jaśniejszych elementów programu. Często uśmiejesz się wraz z bohaterami, w innych będziesz krzyczał z wściekłości lub w szale bitewnym. Sądę też, że oderwa-

Bohaterowie

Jednym z fajniejszych elementów HALF-LIFE 2 jest obecność tzw. cyfrowych aktorów. O co chodzi? Otóż engine Source sprawia, że modele postaci zachowują się jak prawdziwi ludzie – ich ruchy opracowano przy wykorzystaniu systemu motion capture, zaś ruch ust oraz mimika zgrane są z wypowiedzianymi kwestiami za pomocą technologii lip v sync.

ALYX VANCE – twoja najlepsza przyjaciółka w całej kampanii. W trakcie gry spotkasz ją wielokrotnie, co pozwoli ci na przyjrzenie się jej wspaniałym animacjom.



DOG – pies to olbrzymi robot o mentalności wielkiej małpy, taka cybernetyczna zabawka należąca do Alyx. Pewnie zabrzmi jak nerd, ale to prawdziwy majstersztyk w dziedzinie modeli 3D.



ELI VANCE – ojciec Alyx. Naukowiec, z którym Gordon pracował w laboratoriach Black Mesa. Jedna z czołowych postaci w Ruchu Oporu.



DR KLEINER – Kleiner to naukowiec, którego powinienś kojarzyć z pierwszej części gry. Tu także zachowuje się nieodpowiedzialnie, denerwująco i głupio.



JUDITH MOSSMAN – pani doktor, którą poznasz w siedzibie Ruchu Oporu. Mossman jest zakochana w Elim i wynika z tego wiele zamieszania.



BARNEY CALHOUN – pracownik Ochrony z laboratoriów Black Mesa. Teraz jeden z najbardziej zaangażowanych uczestników Ruchu Oporu.



A w telewizji jak zwykle gadająca głowa jakiegoś palanta. Czy oni tu nie znają choćby telenowel?



Fizyka rządzi – zamiast strzelać, można zwalić most, a przeciwnicy zginą szybciej i bezpieczniej



Niezwykle cieszą oko detale, których pełne są ulice i zakątki Miasta 17. Diabeł tkwi w szczegółach

nie się od tej opowieści będzie dla ciebie dużym wyzwaniem.

Wróćmy na chwilę do elementów składowych gry – skoro już mowa o trudności, z jaką przyjdzie ci odrywać się od HALF-LIFE 2. Jak przeczytałeś wyżej, w grze czeka cię całe mnóstwo rozmaitych atrakcji. **Co szczególnie ważne, każdy element gry zrealizowany został po mistrzowsku, ustanawiając w swej dziedzinie nowy standard.** Dobry przykład stanowi tutaj rozdział rozgrywający się w mieście, na które Kombinat zrzucił całe mnóstwo bomb załadowanych Headcrabami. Opowieść toczy się pośród szalejących płomieni, w środku nocy, z zombie atakującymi zza każdego rogu. Na dodatek przez większość czasu cierpisz na niedobór amunicji. Wprawdzie atmosfera tej części historii różni się diametralnie od klimatu reszty, epizod z żywymi trupami bardzo tu pasuje i – co więcej – stanowi jeden z ciekawszych momentów gry. Kilka chwil później prowadzisz do boju krwiożercze owady, przypominające nieco robale z przywoływanych już „Żołnierzy Kosmosu”. Tutaj klimat zmienia się radykalnie – jest jasno, biegasz po piaszczystej plaży i (co chyba najważniejsze) kombinujesz w zupełnie inny sposób niż w opanowanym przez zombie mieście. I też jest ekstra.

Reasumując, nawet relatywnie najsłabsze elementy rozgrywki są w HALF-LIFE 2 co najmniej udane. Choć jestem zawsze przeciwny radykalnym werdyktom, uważam, że – w porównaniu do innych produkcji – gra Valve po prostu nie ma słabych stron.

INTERAKTYWNE ŚRODOWISKO

HALF-LIFE 2 jest pierwszą grą komputerową, w której fizyka obiektów nie jest wykorzystywana jedynie jako smaczek graficzny. Nie tylko odgrywa ona tutaj istotną rolę, ale w wielu momentach jej wykorzystanie jest wręcz niezbędne do przejścia danego etapu.

Z początku możesz najwyżej podnieść co niektóre przedmioty i rzucić nimi – z reguły słabo, gdyż najwyraźniej Freeman nigdy nie miał głowy do utrzymywania ciężaru fizycznej. Z czasem jednak wejdiesz w posiadanie wynalazku o nazwie Giwera Grawitacyjna. W tym

momencie HALF-LIFE 2 zyskuje nowy wymiar. Zastosowanie wszelkich praw fizyki to jedno, a możliwość dowolnego, nieograniczonego manipulowania elementami otoczenia to już zupełnie inna sprawa. A Giwera Grawitacyjna to właśnie umożliwia.

Wyobraź sobie następującą sytuację. Biegiesz zdewastowanym tunelem, pełnym wraków samochodów. Nagle okazuje się, że gdzieś z przodu

prują do ciebie żołnierze

Kombinatu. Ktoś rzuca w twój kierunek granat. Łapiesz go szybko za pomocą Giwery Grawitacyjnej i odrzucasz do napastników. Potem, wciąż korzystając ze wspomnianego sprzętu, wywracasz na boki wraki, za którymi kryją się wojska Kombinatu, po czym wykańczasz wszystkich za pomocą strzelby.

Albo inny przykład. Jesteś w tartaku i akurat zmierzają w twój kierunek te ohydne zombie. Sięgasz po Giwerę Grawitacyjną, ujmujesz brzoźczot piły, który ciskasz w kierunku żywych trupów. I patrzysz, jak krew bryzga na ściany.

Koszmar w ciemnościach

Mówi się, że jednym z głównych powodów, dla których DOOM 3 tak przerażał, była niemożliwość trzymania przez bohatera jednocześnie latarki i broni. Wprawdzie HALF-LIFE 2 umożliwia graczom zapalenie światła dzierżąc przy tym jakąś splotkę, ale tu też można ostro się przestraszyć. No cóż, kto by pomyślał...



Ten z lewej to się chyba najadł czegoś nieświeżego, czy jak? Siostro, proszę przynieść zastrzyki





Hmm, skąd my znamy ten kombinezonik? Spełnia bardzo ważną rolę, chroniąc cztery litery Gordona



Piękny zachód słońca nad Miastem 17. Leżąc półzory miłą – tu nie jest ani romantycznie, ani miło

Oczywiście na świat gry nie oddziałujesz tylko i wyłącznie za pomocą tej konkretnej zabawki. Jak powiedziałem, obecność praw fizyki jest kompleksowa – przekonasz się o tym niejednokrotnie. Eksplozje ciskają sprzętami po całej okolicy, a i ty z czasem nauczysz się wykorzystywać części otoczenia. Dobrze wiedzieć, że w przypadku np. HALF-LIFE 2 DEATHMATCH wykorzystywanie interaktywnego środowiska gry to właściwie podstawa.

Zmiany otoczenia

Tu możemy zobaczyć, jak radykalnie zmienia się widok Miasta 17 w HALF-LIFE 2. Materiał poglądowy ukazuje place miejskie przed i po rozpoczęciu Rewolucji.



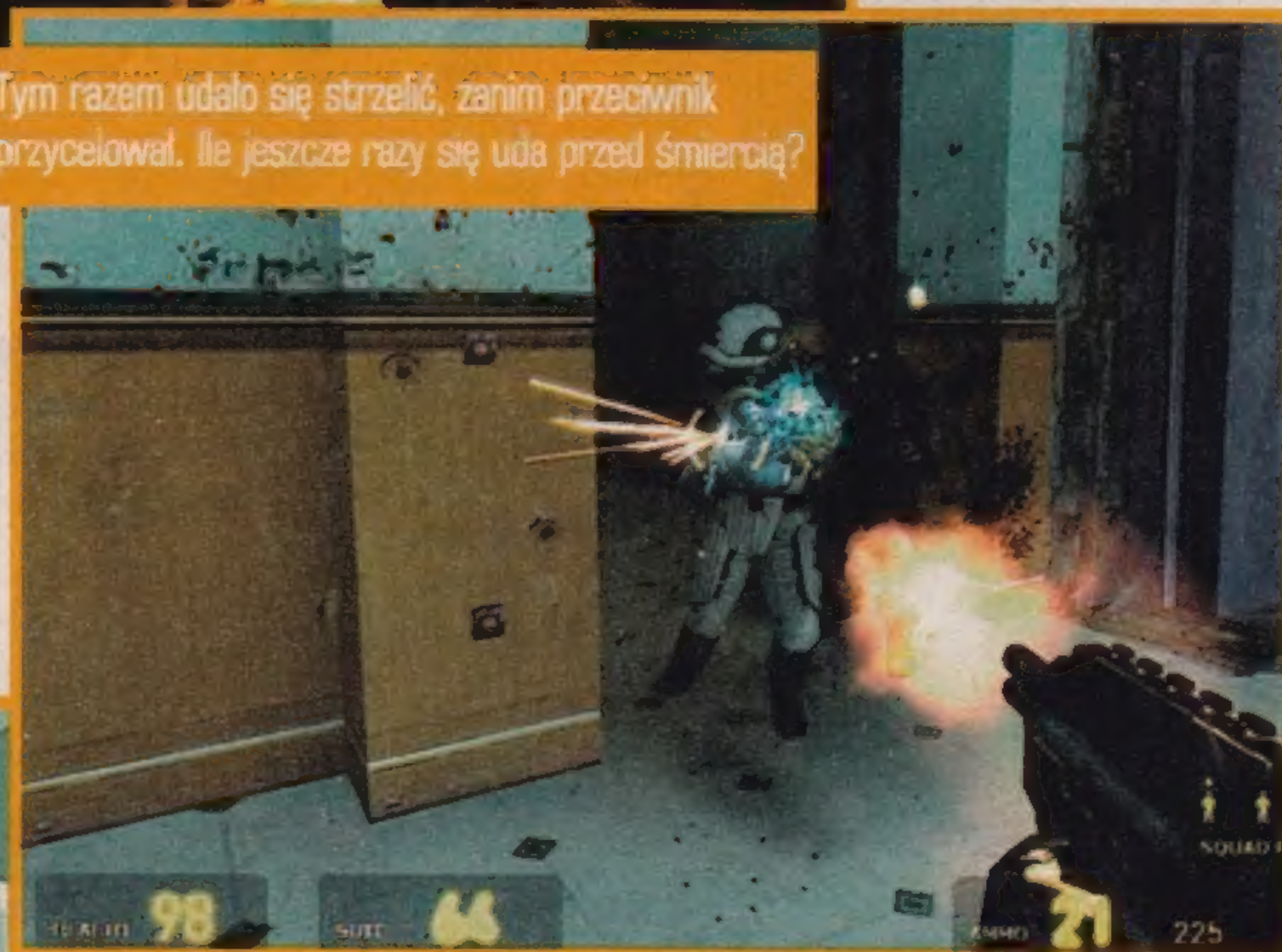
Z MOTYKA NA SŁONIE

Większość obecnych w HALF-LIFE 2 pukawek doskonale znasz już z pierwszej części gry. O ile nowych zabawek jest niewiele (wszystkie tak naprawdę zostały już omówione), trudno o bardziej satysfakcjonujący zestaw środków eksterminacji. Po wrócił wspaniały SMG z uroczą wyrzutnią granatów, jest Magnum 357, wróciła niezastąpiona kusza i ponownie możemy ścisnąć w dłoni pocziwy łom. Czyli – żyć nie umierać. Ale to nie koniec pochwał. Podobnie jak ostatnim razem, bronie wykonane zostały przekonująco i, co najważniejsze, wszystkie rewelacyjnie udźwiękowiono, dzięki czemu dodatkowo wzrasta frajda. Nie można mieć też zastrzeżeń co do skuteczności poszczególnych giwer. Niektóre zabawki – jak choćby strzelba – sprawiają

Nie szkodzi, że kolo płonie. Na wszelki wypadek fajnie jest dać mu jeszcze łomem przez łeb...



Tym razem udało się strzelić, zanim przeciwnik przycelował. Ile jeszcze razy się uda przed śmiercią?



Prawdziwy przystojniak – takiemu nic, tylko dać dzietki do pilnowania, na pewno będą grzeczne...

wrogów stosujących różne strategie i mniej lub bardziej groźnych. Na każdego jednak można znaleźć jakiś sposób, gdyż każdy ma zarówno mocne, jak i słabe strony. No nie?

BOSKA BOSKOŚĆ

Miejsce powoli zaczyna się kończyć, więc najwyższy czas na podsumowanie. To zaś – jak zapewne możesz już teraz się domyślać – będzie jak najbardziej entuzjastyczne. Aż trudno uwierzyć, że przed HALF-LIFE 2 studio Valve stworzyło zaledwie jedną grę (raczej nie należy liczyć tych wszystkich sieciowych mutacji pierwszej części programu). Wszystko wskazuje na to, że specjaliści z tej firmy są po prostu najlepsi.

Komu polecić można HALF-LIFE 2? Na dobrą sprawę każdy miłośnik gier akcji w ogóle, a strzelanin FPS w szczególności będzie tą produkcją zachwycony. Właściwie nie może być inaczej, gdyż w najnowszym tytule Valve udało się zawrzeć wszystko to, co w programach rozrywkowych na pecety jest najlepsze. Każdy kolejny tytuł – ze S.T.A.L.K.E.R. włącznie – czeka nieciekawa przyszłość. Prawdziwy władca już powrócił.

Naszym zdaniem

Half-Life 2

FPP

Wymagania sprzętowe:

Procesor 1.2 GHz, 256 MB RAM, 4.5 GB HDD, akcelerator 3D z minimum 32 MB pamięci

Gra dostępna na: PC

Wersja PL: NIE

Tryb multiplayer: TAK

www.half-life2.com

Valve / Sierra

Nicolas Games

cena: 120 zł

Jednym zdaniem:

Wbrew pozorom, w HALF-LIFE 2 daje się grać także i na słabszym sprzęcie, choć wtedy program nie wygląda tak super jak powinien. Tak czy siak, HALF-LIFE 2 jest najlepszy. 1 kropka.

Nasza ocena:

6

Grafika 6

Dźwięk 5+

Frajda 6

Na świecie

ocena Gamespot	9.2	10
ocena IGN	9.7	10
ocena Avault	5	5
ocena Game Rankings	97%	



tekst: Maciej „Anzelmo” Ogiński

Co nowego w



Wielkie gry wywołują wielkie emocje, szczególnie sequele. Rodzą się pytania, czy nowa część sprostała oczekiwaniom wyposzczonych fanów, co się zmieniło...

HALF-LIFE



Łom – crowbar



Obcy – alien



Kusza – crossbow



Granat ręczny – grenade

HALF-LIFE 2



Obcując z HALF-LIFE 2 trudno uniknąć porównań z pierwszą częścią gry. Jak ewoluował hit Valve sprzed 6 lat? Zmieniło się wiele. Ogromny postęp, jaki dokonał się na rynku elektronicznej rozrywki, wymusił na producencie unowocześnienie oprawy, dopracowanie fabuły i zapewnienie grze różnorodności.

FABUŁA

Po pierwsze, całkowicie zmieniono koncepcję fabuły. W „jedynce” historia miała marginalne znaczenie, co program nadrobił niesamowitym napięciem i atmosferą ciągłego zagrożenia. Ot, Gordonowi nie wyszedł eksperyment i musiał szybko zmykać z Black Mesa. Fakt, że przy okazji nieświadomie oswobodził obcą rasę spod wpływu nieznanego ciemności, po czym stanął przed niespodziewanym wyborem, zdawał się nie mieć wielkiego znaczenia.

„Dwójeczka” sprytnie podejmuje motyw z zakończenia części pierwszej, ubiera go w ciekawą historijkę i na tej podstawie ciągnie dalszą opowieść. Opowieść dość zawiła, niejasna i chyba nieco zbyt subtelnie podana. Problem w tym, że autorzy bardzo chcieli uczynić z fabuły motor napędowy gry. Niestety, fabularne rozwiązanie HL2 nie trafiło w gusta graczy, którzy uznali, że opowieści

prawie nie ma bądź jest „jakaś dziwna”. W efekcie jeśli porównać HL2 do odrzutowca, silnik z napisem „Fabuła” urwał się i odleciał w nieznane. Ucierpiała na tym grywalność.

GRAFIKA

Pierwszy HALF-LIFE w momencie premiery wyglądał bardzo przyzwoicie, niemniej poziom grafiki nie szokował. Trudno się dziwić – kilka miesięcy wcześniej na półki trafiła pierwsza część UNREALA, przypominająca ósmy cud świata. Dzieło Valve korzystało natomiast ze znacznie starszej technologii – silnika QUAKE 2. Engine autorstwa Johna Carmaca został co prawda wyposażony w animację szkieletową, efektowne oświetlenie i obsługę Direct3D, jednak palma pierwszeństwa wciąż należała do Epic Mega Games.

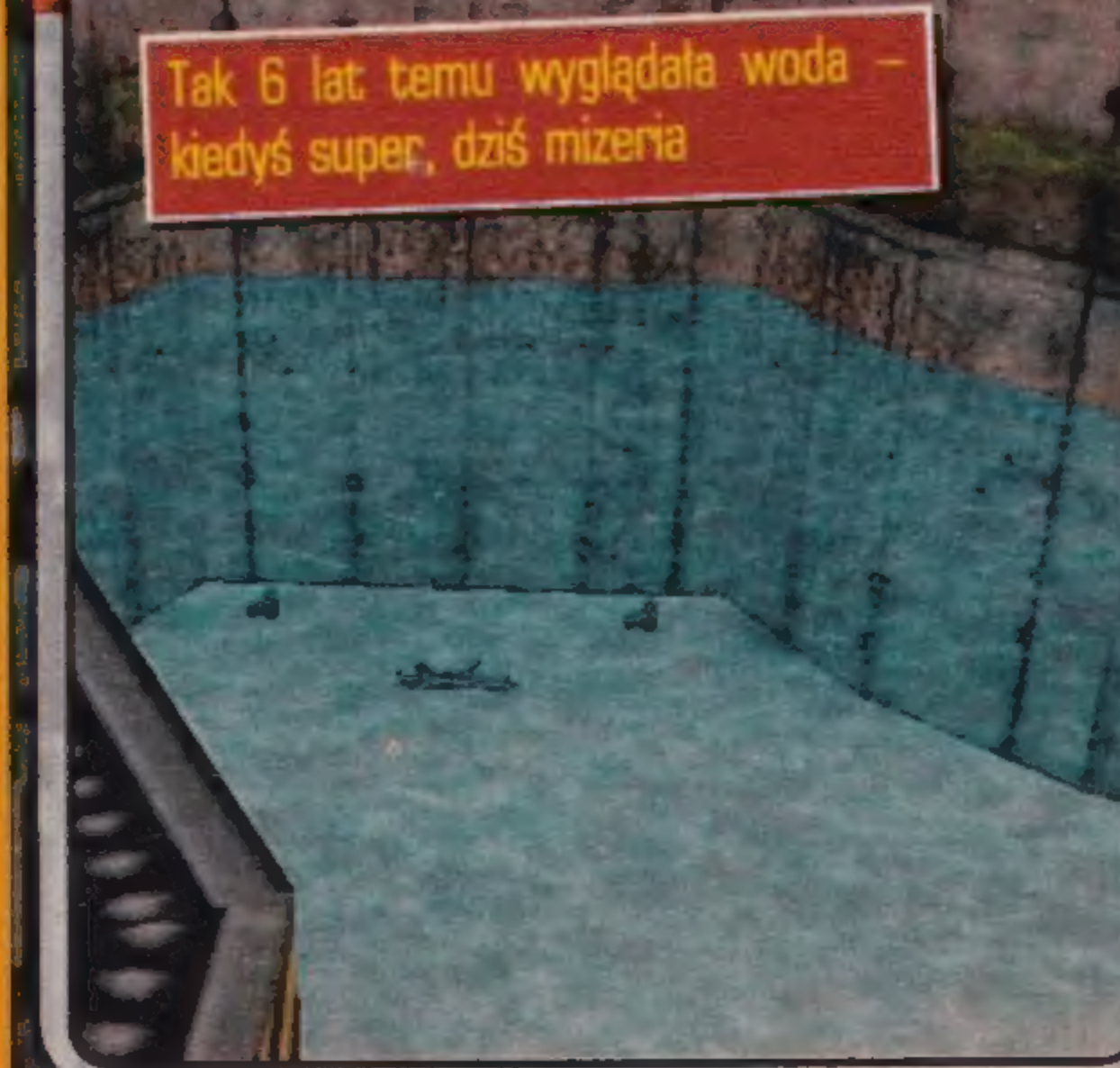
HALF-LIFE 2 korzysta z własnego silnika graficznego Source, z którym równać się może jedynie engine napędzający trzeciego DOOMA.

W rezultacie różnice w oprawie obu części HALF-LIFE'A są kolosalne. Poprawiono absolutnie wszystko. I tak HL2 oferuje najładniejszą wodę, w jakiej kiedykolwiek mogliśmy pluskać się w grze komputerowej – wygląda bardziej realistycznie niż w rzeczywistości :) Idźmy dalej – efekt słońca, w „jedynce” praktycznie nieobecny, w „dwójce” robi piorunujące wrażenie. Podobnie ma się sprawa z niebem – 6 lat temu była to nieostra rozmazana tekstura. Dziś mamy ogromną bitmapę zrobioną na podstawie wysokiej jakości zdjęć – znów rewelacja, choć uczciwie trzeba przyznać, że brakuje majestatycznie płynących po niebie chmur.

HL2 przytłacza liczbą detali, ozdobników, które bardzo upiększają każdy level. Pierwsza część HL również odznaczała się przywiązaniem do detali, niemniej obecnie sześciolatek wewnątrz Black Mesa wygląda pusto i dość



Tak 6 lat temu wyglądała woda – kiedyś super, dziś mizeria

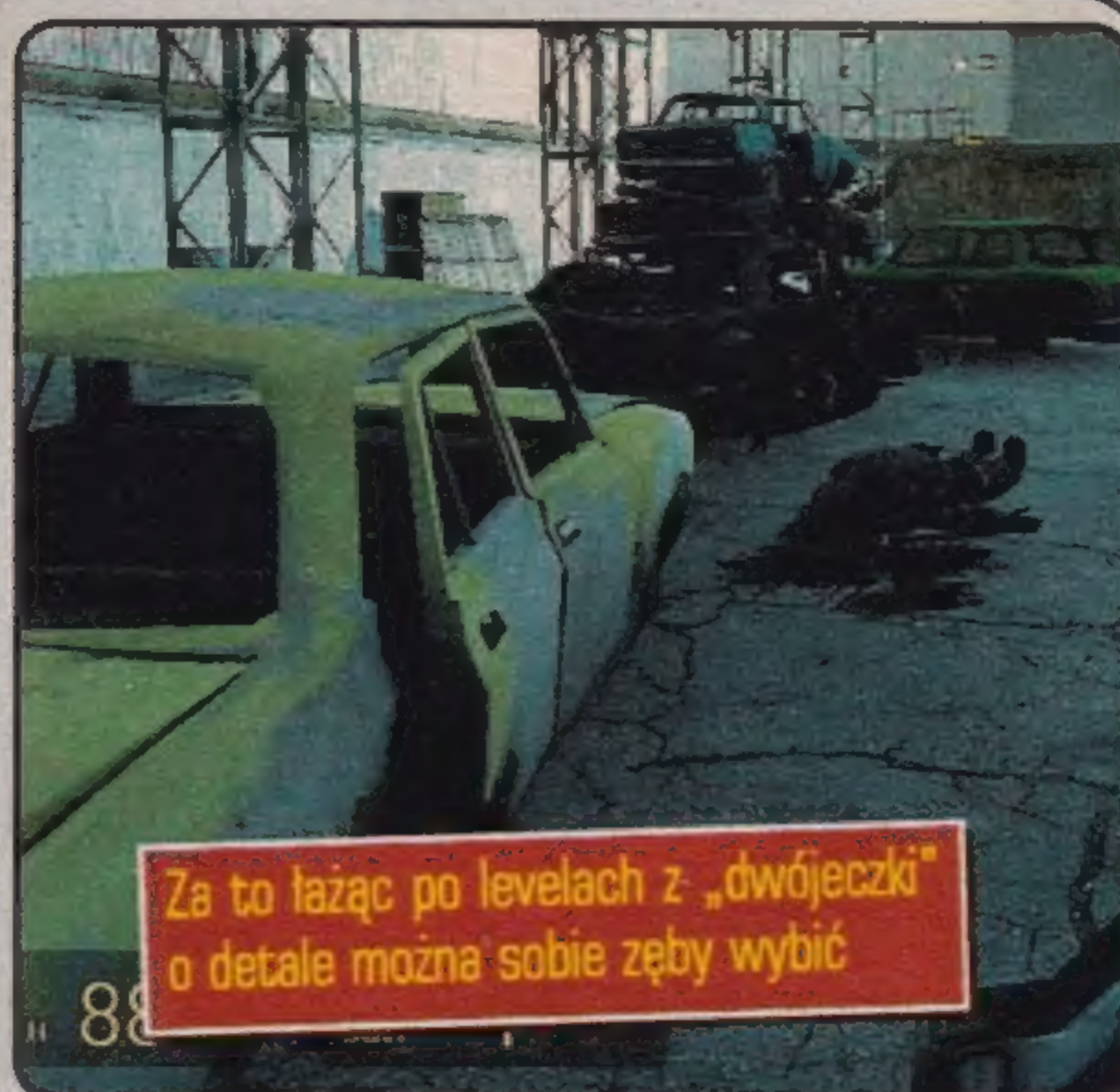


Natomiast grając w HL2, człowiekowi nie chce się wychodzić ze ścieku. Przyjemniej niż w jacuzzi!





Kiedyś tak wykonane miejscówki wyglądały świetnie, teraz straszą pustkami



Za to łącząc po levelach z „dwójeczką” o detale można sobie zęby wybić

sterylnie. „Dwójka” natomiast oszalała liczbą pierdółek walających się po poziomach – plakaty i graffiti na ścianach, butelki, skrzynki, puszki, opony, pustaki, połamane deski, drewniane palety, kawałki blachy, beczki, kontenery, znaki drogowe, drzewa, wraki samochodów, rdzewiejące kutry, wagony i naczepy. Przy tym niemal wszystko możemy podnieść, wszystkim się pobawić i cisnąć w przeciwnika – czy to za pomocą manipulatora antygrawitacyjnego czy własnych dłoni. Część pierwsza pod tym względem oferowała bardzo niewiele – pozwalała jedynie na niszczenie łomem desek i drewnianych skrzyń oraz przesuwanie wybranych obiektów.

O znakomitym oświetleniu, efektach specjalnych, ostrych jak żyła teksturach czy masowym wykorzystaniu shaderów nawet nie chcę wspominać, bo oczywiste jest, że stary HALF-LIFE tych bajerów mieć nie mógł, a „dwójka” musiała obowiązkowo.

FIZYKA

Ogromna interaktywność otoczenia nie sprowadza się naturalnie jedynie do ciskania puszkami w służby Kombinatoru. Byłoby to marnotrawienie potencjału, jaki drzemie w fizycznym engine Havoc. Na szeroką skalę wykorzystano patent z przeróżnymi dźwigniami – wiele poziomów jest tak skonstruowanych, że aby kontynuować wędrówkę, musimy zbudować stabilną rampę, obciążając jedną stronę konstrukcji za pomocą przeróżnych przedmiotów. Pomysł sprawdził się świetnie i pozwala przez chwilę poczuć się niczym Pomysłowy Dobromir. A wykorzystywanie wyporności niektórych przedmiotów, aby przedostać się po nich na drugą stronę zbiornika wodnego? A taranowanie niestabilnych konstrukcji bądź rozpieprzanie ich w drobny mak przy pomocy ładunków wybuchowych? A budowanie kładek na poziomie Sandtraps? W wielu momentach autorzy naprawdę popisali się inwencją. Nie można też zapomnieć o pierwszorzędnym efekcie tłuczonego szkła – szyby prześlicznie rozpadają się w drobny mak, oczywiście nie tylko pod wpływem kul, ale również rzuconych przedmiotów. Wspaniale wypada też technologia ragdoll, pozwalająca przeciwnikom (prawie) realistycznie upadać. Grając w HALF-LIFE sprzed 6 lat, nie mogliśmy nawet marzyć o wspaniałościach, jakie obecnie oferuje „dwójka”.

SZTUCZNA INTELIGENCJA

Nie mogę jednak autorom wybaczyć położenia algorytmów Sztucznej Inteligencji. Jestem absolutnie pewien, że w tej sprawie uczyniono krok wstecz. Nie mam pretensji, że zombiaki nie kryją się za drzewami, nie wymagam również, by atakujące robale formowały się w re-

gimenty. Chciałem tylko znowu postrzelać do inteligentnych komandosów, wykurzać ich granatami zza barykad, rozpaczliwie wycofywać się pod kulami Marines i dać się parę razy wciągnąć w zasadzkę. I co? I głównie, że pozwolił sobie użyć kolokwializmu. Służby Kombinatoru może mają fajne pukawki, może noszą fajne maski i może groźnie wyglądają. Jednak ich zachowanie na polu walki to niemal paintball w wykonaniu przedszkolaków. Dlaczego się nie kryją, dlaczego nie unikają mojego ognia, czemu nie osłaniają się nawzajem? Być może się zapędziłem, być może przeciwnicy w większości gier są równie durni. Niemniej 6 lat temu SI stało na dużo wyższym poziomie i basta. Nie wiem, jak można było tak pokpić sprawę.

DŹWIĘK

Ponad pół dekadę temu dźwięk przestrzenny na pecetach dopiero raczkował, a HALF-LIFE był jednym z pierwszych programów, które pokazały, jak wspaniale może brzmieć gra przy wykorzystaniu tylnych głośników efektowych. HL robił wspaniały użytek z pierwszej odsłony technologii EAX firmy Creative. Strzelając w blaszanym szybie wentylacyjnym, słyszeliśmy metalowy pogłos, dźwięk pod wodą był odpowiednio tłumiony i „bulgotliwy”, a na otwartych przestrzeniach odgłosy ulegały rozproszeniu. Oprócz EAX, gra wykorzystywała standard Aureal 3D, który idealnie nadawał się do grania w słuchawkach, oferując namiastkę dźwięku przestrzennego. Muzyki podobnie jak w „dwójce” było niewiele, ale jak już zaczynała grać, atmosfera momentalnie gęstniała.

Jeśli chodzi o oprawę audio, HALF-LIFE 2 nie stanowi rewolucji. Gra wykorzystuje standardy, które rozwinęły się przez ostatnie kilka lat. Dostajemy zatem obsługę nowych wersji EAX i obsługę systemów wielogłośnikowych – nawet 7.1. Efekt? Po podpięciu do komputera amplitunera kina domowego i zestawu dużych głośników 5.1 poczułem się jak na regularnej wojnie! Odgłosy potworów, postaci, komunikaty żołnierzy Kombinatoru wypadają bardzo przekonująco, z pewnością nie gorzej niż 6 lat temu. Także jakość sampli jest zauważalnie wyższa.

HALF-LIFE



Rewolwer – magnum



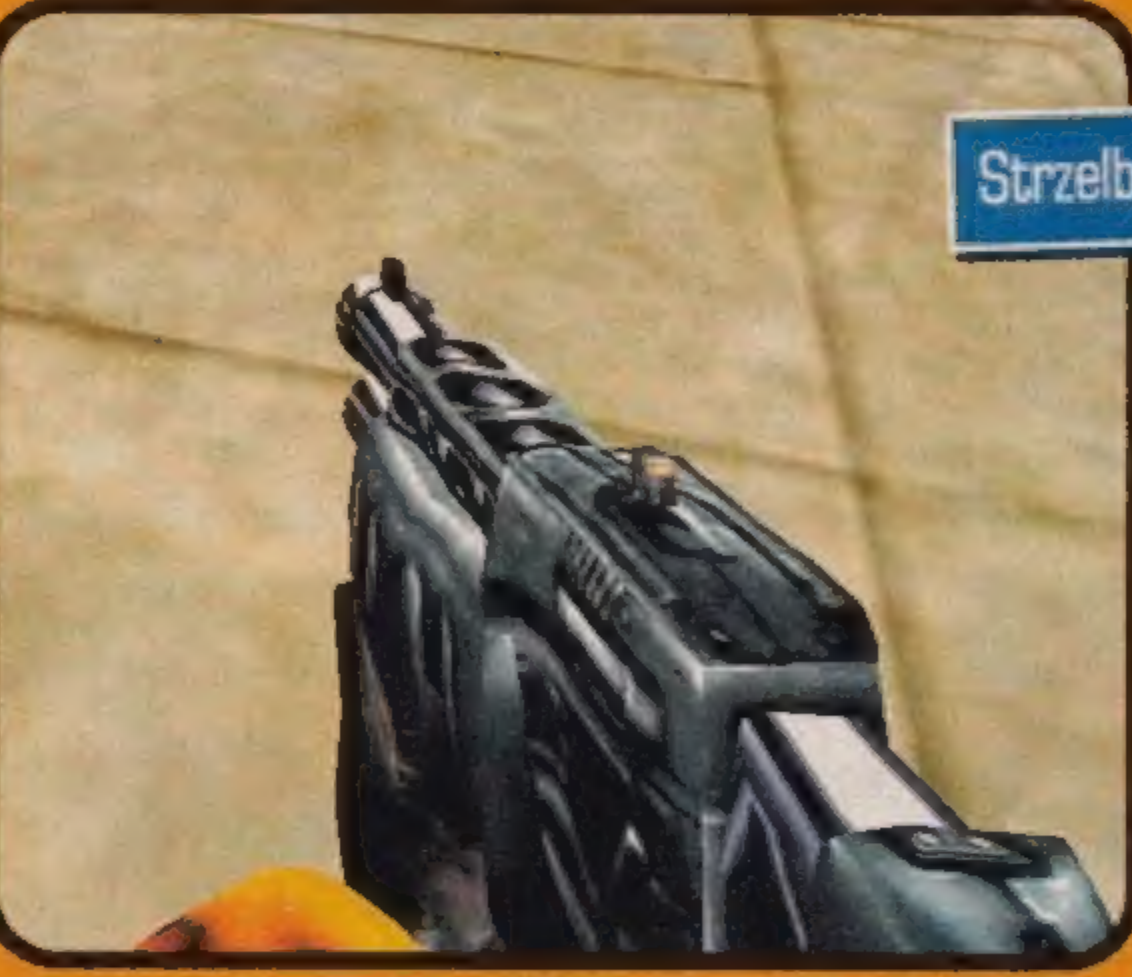
Pistolet – pistol



Wyrzutnia – RPG



Broń grawitacyjna – Gravity Gun



Strzelba – shotgun



Karabin – SMG

HALF-LIFE²



Nigdy nic nie powiedział.
Aż do tej pory...



Gordon Freeman w Polsce



Pod tym spojrzeniem uginali się w wy-
dawnictwie wszyscy, nawet pracownice
biurowe o sercu czarnym jak noc

Był początek grudnia, jeden z tych cudownych dni, w które nawet bezdomni nie wychodzą z domów, a na psach pojawiają się ciepłe, wełniane kubraczki. Wiatr od rana hulał wśród drzew, zrzucając na ziemię pokrytą szronem liście.

Było zimno. Bardzo zimno i nieprzyjemnie. Temperatura spadała już trzeci dzień, sięgając tej części termometru, na której skali nie widziano od lat. Warszawscy górale nic na ten temat nie mówili, jeno odrywali sople lodu z brody, jeszcze niedawno będące parą z wydychanego powietrza. Nic dziwnego, że Cień przedzierał się przez ulice z najwyższym trudem. Nie zwracał uwagi na harcerki proszące, by ktoś je wyrwał i odprowadził do domu (przymarzły bowiem do podłoża w czasie spaceru). Nie przejmował się bezbronnymi króliczkami, które łkały pod krzaczkami malin, nie pomagał też staruszkom, zwłaszcza że mróz przyspawał im sztuczne szczęki do podniebienia. Ba, Cień olał też kierowców, którym coś trafiło do łba i zdecydowali się wyjechać na miasto

samochodami. Tych z ciężkimi ranami postrzelonymi głowy zwożono do szpitala na Szaserów, tych z lekkimi – na ulicę Partyzantów 2/4 w Pruszkowie-Tworkach.

Cień wędrował dalej, bo czekało go spotkanie z samym Froggerem i jego nadwornym kronikarzem Joelem. Twardo brnął przez pluchę i gnój, przedzierał się przez ugór i szlam, przez bród i pomyje, cały czas podpierając się stalowym łomem. Po cichu uśmiechał się do siebie. Wiedział, że tego dnia wreszcie się ujawni, że pokaże światu, iż istnieje naprawdę. Cień miał na imię Gordon, a na nazwisko Freeman.

Poniżej przedstawiamy zapis pierwszego wywiadu, jakiego bohater gry HALF-LIFE 2 udzielił redakcji CLICK! tego pięknego, grudniowego dnia, kiedy nawet bezdomni nie wychodzą z domów...

CLICK!: Szczerze mówiąc, nie wierzymy, że to Ty. Autentyczny Gordon Freeman? Wydawało nam się, że jesteś postacią z gry komputerowej, zlepkiem pikseli i niczym więcej!

Gordon: Ludziom z Valve też się tak wydawało. Dostali łomem. Ci, którzy przeżyli, zmienili zdanie. Jeśli nie zmienili, to dostawali łomem. Ci, którzy przeżyli, już nie żyją. Równowaga musi istnieć we wszechświecie!

CLICK!: Skąd u Ciebie tyle agresji?

Gordon: Jak to skąd? Z do-branocek! Z gier komputerowych! Z programów dla

Mocne wejście

Nasz grafik, z upodobaniem żartujący z innych ludzi, poznał na własnej skórze, że nie ze wszystkich warto żartować. Całe szczęście, udało się na czas odciągnąć Gordona...



grzecznych dzieci. Z krwawo kończących się spotkań z przedstawicielkami Ligi Matek przeciwko Przemocy w Grach.

CLICK!: Nie żartuj!

Gordon: Przyznaję, że troszkę



Taki widok rozciąga się przed oczami, gdy stoisz po niewłaściwej stronie lufy

Krok po kroku

LEGENDA

[KM] – Konsola Medyczna
[KE] – Konsola Energetyczna
[B] – Bateria do skafandra HEV
[A] – Apteczka
[IM] – Amunicja
[SI] – Skrzynia z zapasami
[GG] – Gravity Gun
[TH] – Odstraszacz Mrówkolwów (Thumper)
[WB] – Wybuchowe Beczki
[PR] – Pulse Rifle
[WR] – Wyrzutnia Rakiet

Skróty do bestiariusza:

[GL] – Głina
[ZK] – Żołnierz Kombinatoru
[KK] – Elitarny Komandos Kombinatoru
[AT] – Mrówkolew
[AG] – Mrówkolew Strażnik
[SF] – Mięsożerny Suftowiec

[GK] – Headcrab (Głowokrab)
[TGK] – Trujący Headcrab
[SGK] – Szybki Headcrab
[Z] – Zombie
[TZ] – Trujący Zombie
[SZ] – Szybki Zombie
[APC] – Transporter Opancerzony
[H] – Helikopter
[MH] – Latające roboty-piły
[RM] – Tocząca się mina
[LM] – Laserowa mina
[SM] – Skacząca mina (Hopper)
[SG] – Działko wartownicze
[GT] – Działko stacjonarne
[CD] – Desantowiec
[CG] – Śmigłowiec szturmowy
[KS] – Kula-spiegula/Skaner
[ST] – Strider

Rozdział I: Point Insertion

CITY 17: TRAIN STATION

Po krótkiej przemowie znanego z „jedyńki” G-Mana znajdujesz się w pociągu zmierzającym do centrum City 17. Wsiądź z wagonu i udaj się wraz z innymi pasażerami w lewo. Zignoruj kulę-spiegule [KS] – na razie jest niegroźna (w późniejszych rozdziałach najlepiej się ich pozbywać, gdyż mogą spowodować ci na głowę dodatkowe kłopoty). Ponownie w lewo, przez metalową bramkę obrotową. Znajdującemu się w pobliżu gliniarzowi [GL], który pastwi się nad niewinnym cywilem, na razie nic nie możesz zrobić (przy próbie pomocy zarobisz co najwyżej kilka razy pałką). Następnie ciemnym korytarzem w lewo do dworcowej poczekalni. Dalej osiatkowanym przejściem aż do punktu kontrolnego sił bezpieczeństwa. Pojawi się kolejny porządkowy i zażąda, byś się za nim udał.

Kilka chwil później okazuje się, że porządkowym jest nie kto inny, tylko sam Barney Calhoun – strażnik znany z wydarzeń w Black Mesa (nawiązań do „jedyńki” będzie dużo więcej). Pomoże ci uciec ze stacji. Po krótkiej wymianie zdań między Barneyem a dr Kleinerem (twój kolega po fachu, także występujący w HL) udaj się do laboratorium tego drugiego, wychodząc tylnymi drzwiami. W sąsiednim pokoju wejdź po drabinie na podwyższenie i poprzestawiaj leżące tam skrzynie (klawisz „E”), tak abyś mógł wydostać się przez okno. Bez obawy zeskocz na podwórko. Teraz po schodach na górę.

CITY 17: TRAIN STATION PLAZA

Udaj się do sali z kolejnym GLI, który będzie chciał, byś wyrzucił do kosza poniewierającą się po podłodze pustą puszkę. Zrób to. Teraz prosto w kierunku sali odjazdów i na niewielki skwer.

City 17 wita. Nie zwracaj sobie głowy pró-

bami przechodzenia przez punkty kontrolne lub drzwi z zainstalowanymi blokadami. Udaj się w prawo (patrząc od strony wyjścia z hali dworcowej), aż ujrzysz kolejny punkt kontrolny. Skręć ponownie w prawo, w alejkę z koszem na śmieci i drabiną. Czas wspiąć się na rampę, obchodząc w ten sposób zagrządzającą dalszą drogę drucianą siatkę. Skok w dół na drewnianą skrzynię. Idź prosto i w prawo. Spozrzeżesz dwóch dyskutujących mieszkańców. Z lewej strony, za placem zabaw będą otwarte drzwi. Tędy wejdiesz do pilnowanego przez policję budynku.

CITY 17: TENEMENT BUILDINGS

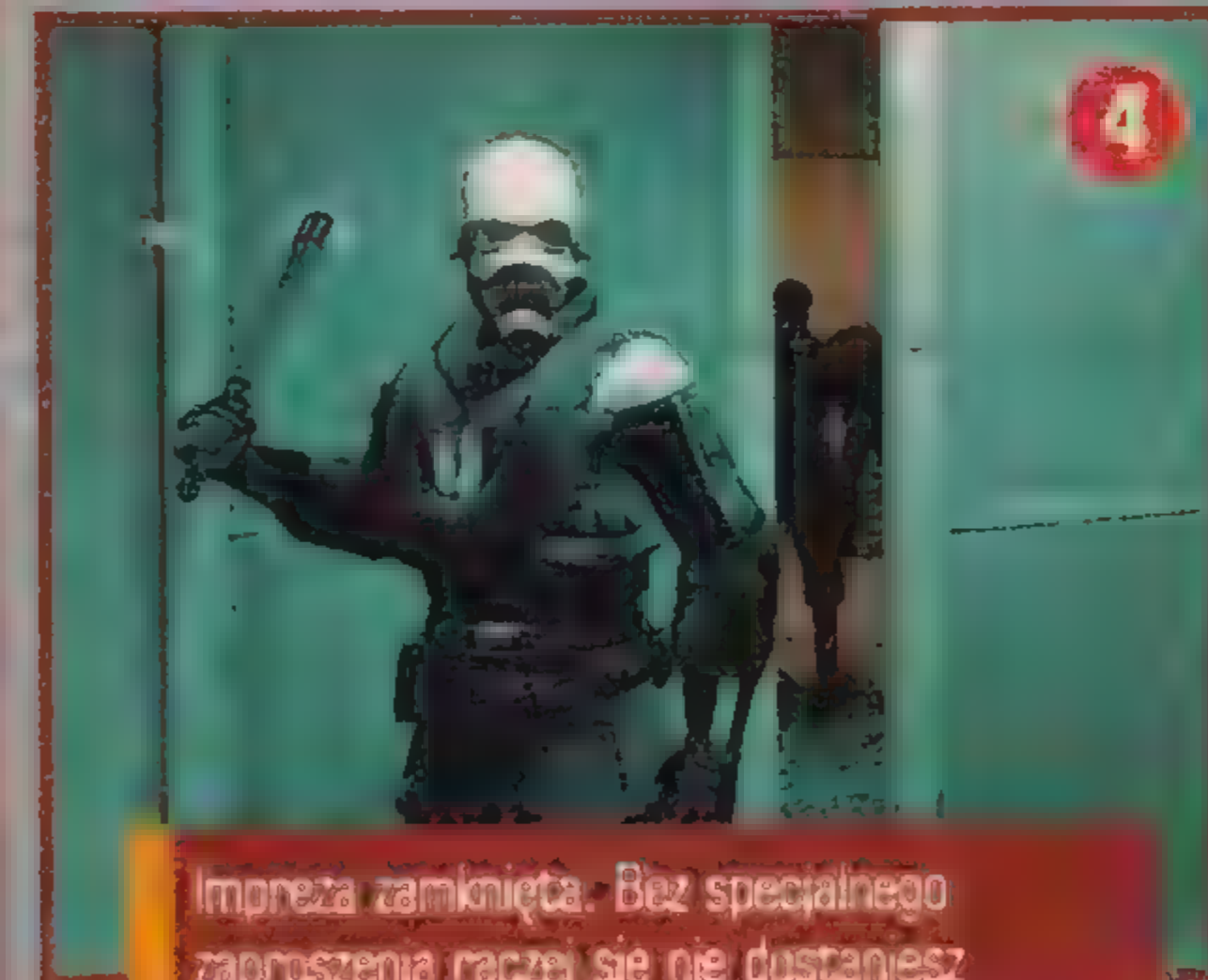
Czeka cię mała wspinaczka po schodach na drugie piętro (windy nie działają). W korytarzu spostrzeżesz szturmujących funkcjonariuszy Kombinatoru. Jeden z nich zostanie na chwilę na zewnątrz, by nikt nie przeszkadzał pozostałym w czynnościach służbowych. Wejdź do pierwszego mieszkania po prawej, gdzie dwóch cywili będzie śledziło wydarzenie mające miejsce na ulicy. Przejdź do sąsiedniego pokoju, stamtąd przez szklane drzwi wyjdź ponownie na korytarz i poszukaj schodów na trzecie piętro. Spotkasz gościa zapraszającego cię do środka. Wewnątrz pokoju znajdziesz tylne wyjście.

Zaczyna się wyścig z czasem. Mundurowi pacyfikują cały blok. Oberwie każdy, kto im się nawinie pod pałkę. Uciekaj przed ścigającymi cię dwoma „ZOMO-wcami”. Wejdź w drzwi po prawej.

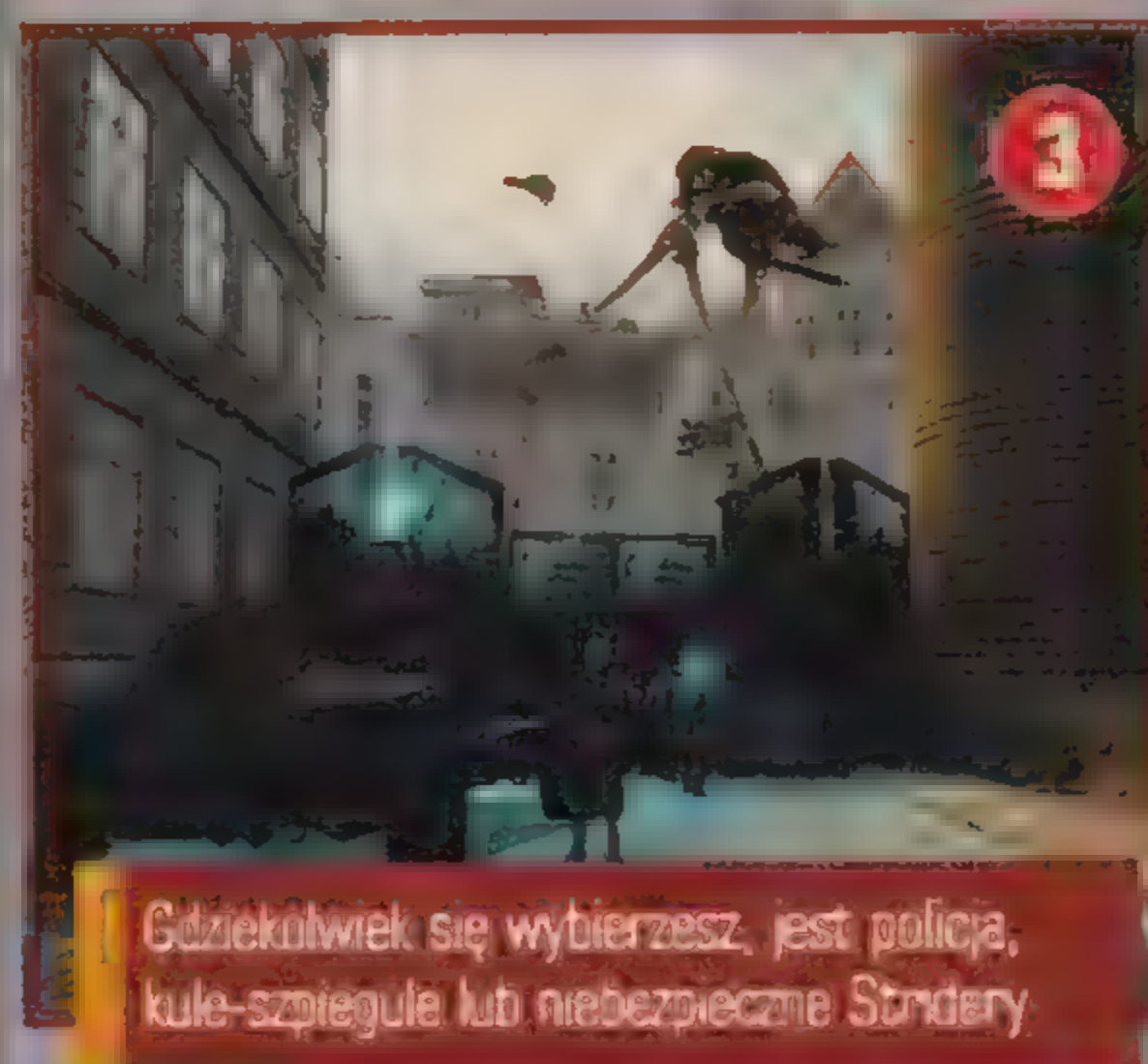
Ze względu na ograniczoną ilość miejsca w piśmie, wszystkie mapy do poradnika umieściliśmy na płycie CD. Znajdziecie je w katalogu /Mapy_HF2, w postaci plików JPG. Do ich obejrzenia będziesz potrzebował dowolnej przeglądarki, np. ACDSee.



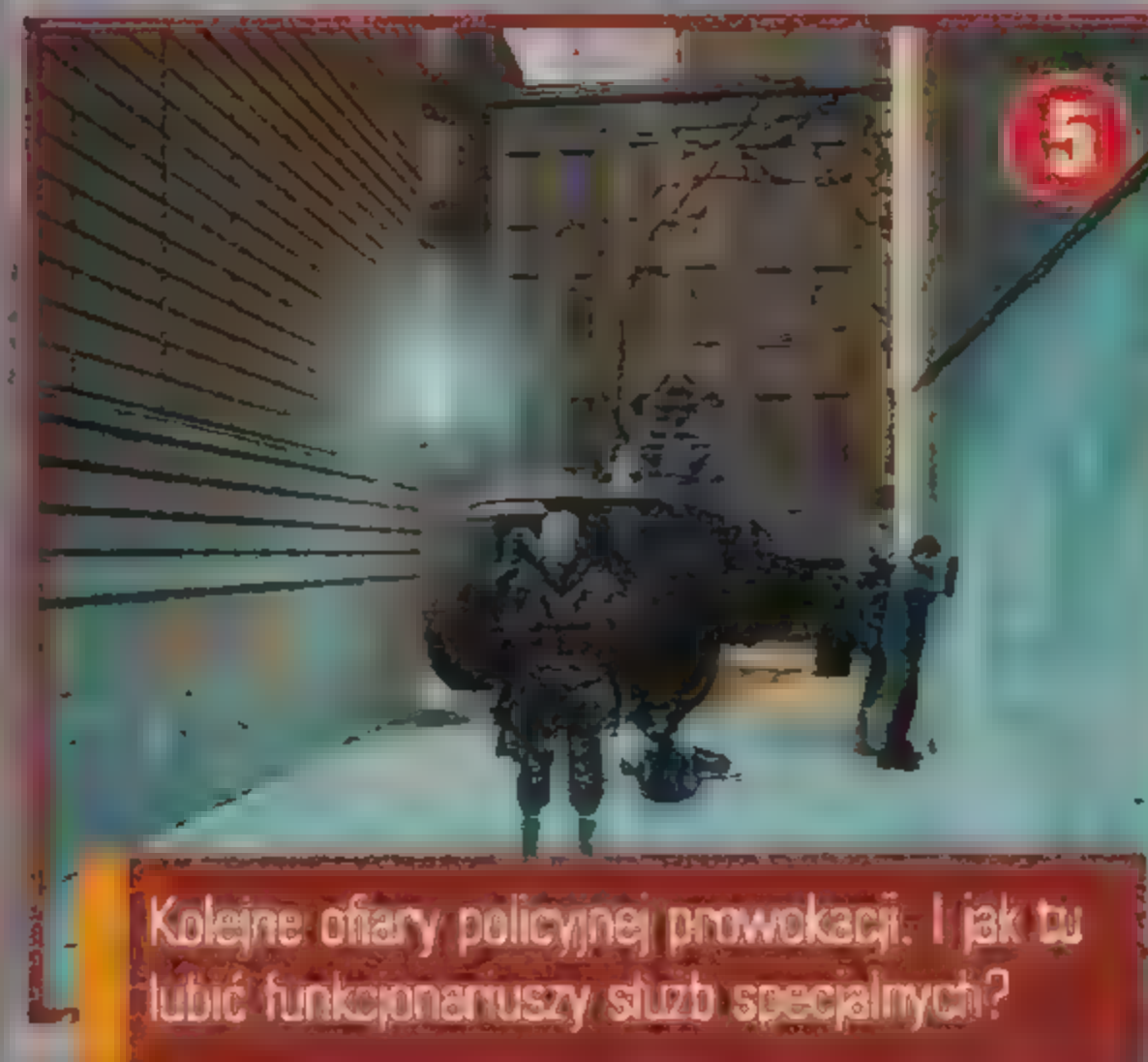
Nie zdążyłeś jeszcze nawet nabroić, a ochrona już czegoś od ciebie chce



Impreza zamknięta. Bez specjalnego zaproszenia raczej się nie dostaniesz



Gdziekolwiek się wybierzesz, jest policja, kulę-spiegule lub niebezpieczne Stridery



Kolejne ofiary policyjnej prowokacji. I jak tu lubić funkcjonariuszy służb specjalnych?

CITY 17: ROOFTOPS

Schodami udaj się na przestronne poddasze. Nie zatrzymuj się nawet na chwilę. Idź w kierunku północnym i wyskocz na dach.

Teraz w górę po drewnianych deskach i w lewo, by zejść z dachu. Następnie szybko i bardzo uważnie (by nie spaść) po wąskich gzymsach aż do najbliższego gmachu z otwartym oknem. Kucnij i wejdź do środka, a stamtąd po schodach udaj się na dół. PUŁAPKA! Z obu stron korytarza wysypią się GLI. Nawet jeśli ponownie uciekniesz na górę i tak cię dopadną. Kilka ciosów elektryczną pałą i tracisz przytomność... Ale nie musisz się obawiać. Z odsieczą przychodzi Alyx Vance – możesz przekonać się, że wschodnie sztuki walki dobrze wypadają w konfrontacji z policyjną pałką. Podążaj za Alyx do laboratorium dr Kleinera.

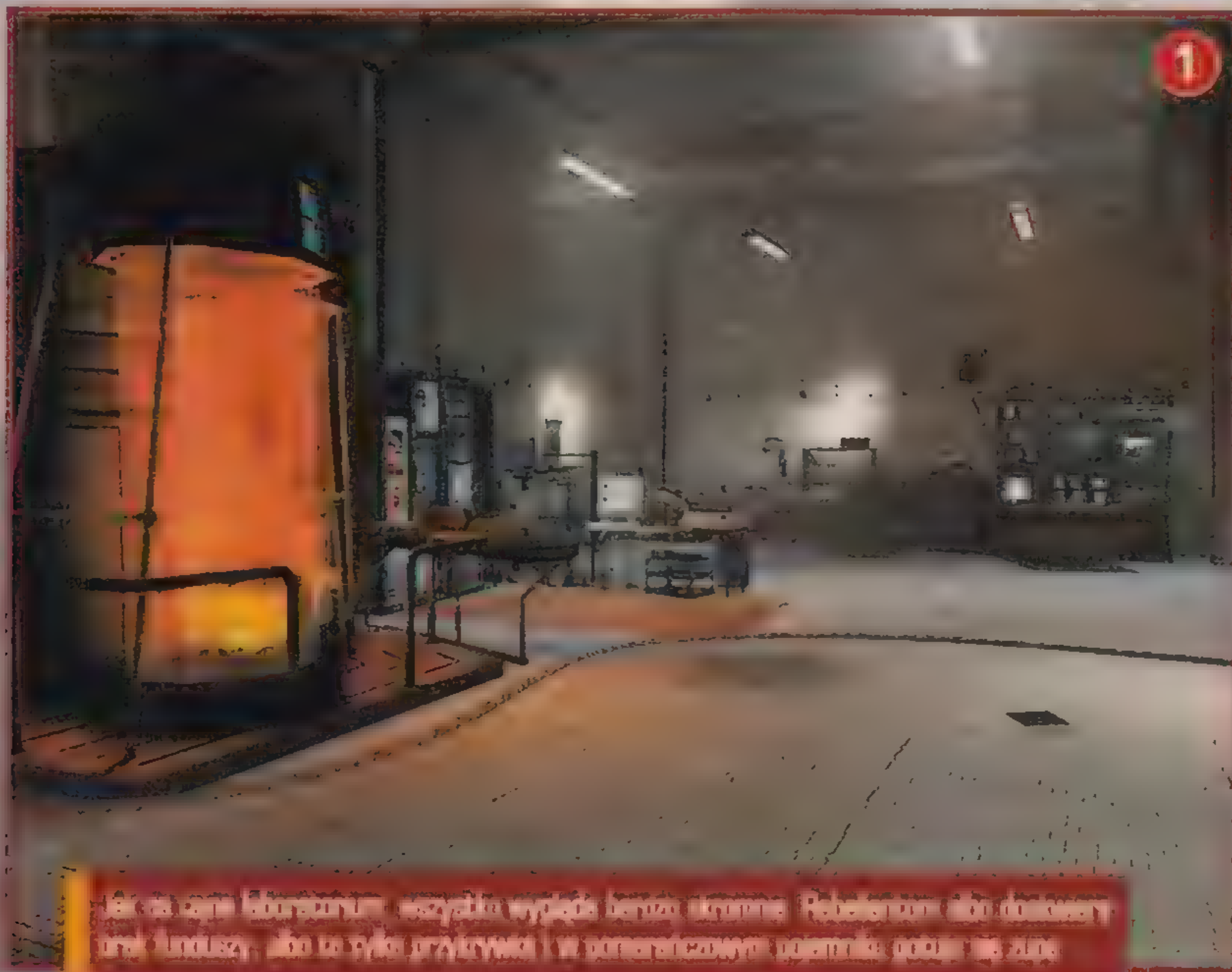
Rozdział 2: Red Letter Day

DOCTOR KLEINER'S LABORATORY

W laboratorium dr Kleinera posłuchasz dyskusji prowadzonej przez Alyx, Barneya, doktora oraz ojca Alyx – dr Eliego Vance'a. Możesz też bawić się do woli znajdującymi się tam urządzeniami. Odzyskasz znajomy skafander HEV, który od czasu, kiedy ostatni raz z niego korzystałeś, został nieznacznie zmodyfikowany. Sielanka potrwa aż do przybycia łachmytów Kombinatoru.

Dr Kleiner skieruje cię do urządzenia ładującego energię skafandra (KE – konsola energetyczna), które przymocowane jest do ściany. Podobne maszyny oraz ich medyczne

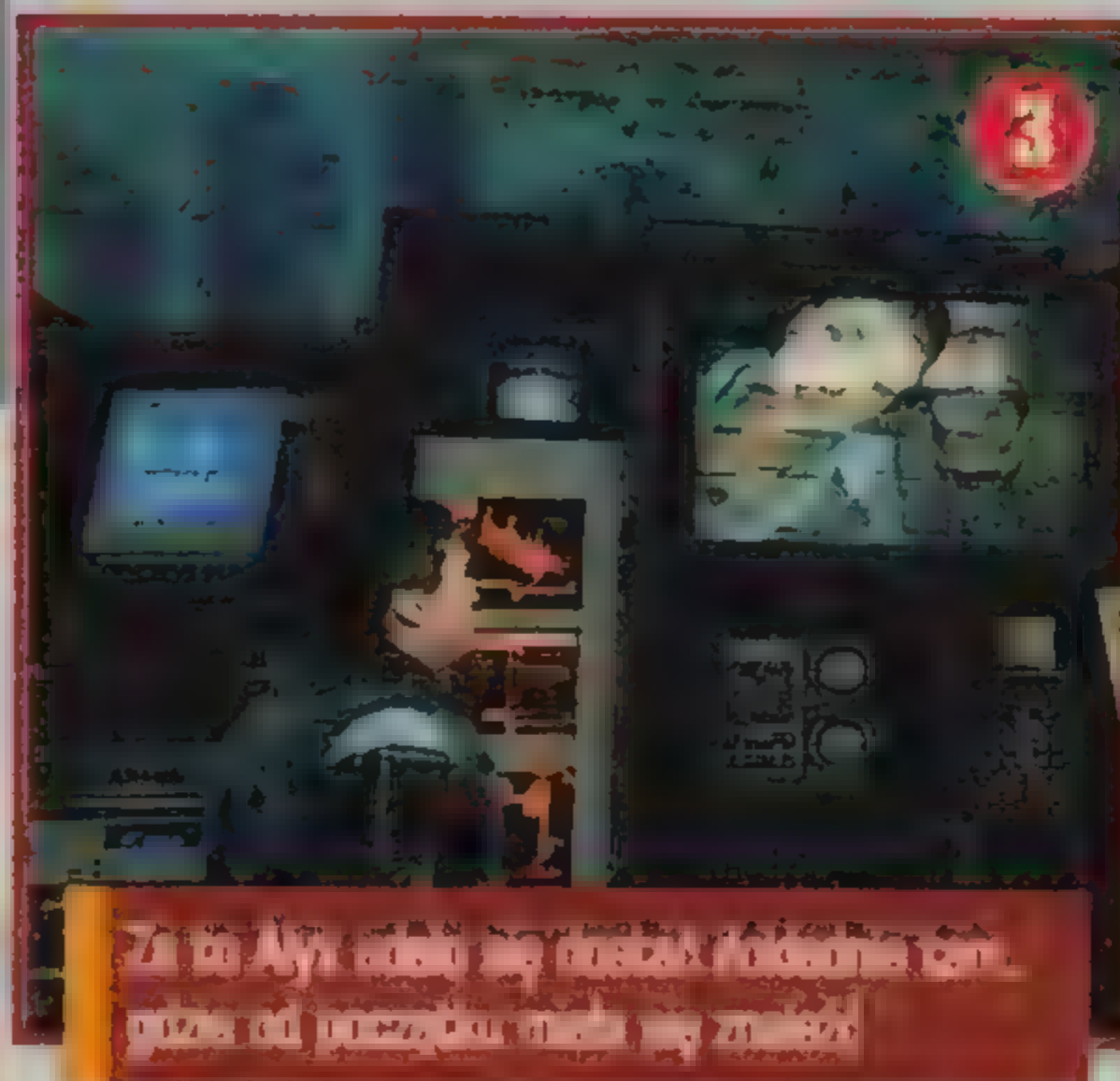
odpowiedniki (KM – konsola medyczna) będziesz znajdował na każdym etapie. Kiedy doktorek zakończy skan siatkówki oka, idź z nim do sąsiedniego pokoju. Nastąpi generalna próba teleportacji do laboratorium dr Vance'a w Black Mesa East, znajdującego się poza granicami City 17. Oczywiście, jak zawsze, eksperyment ma miejsce po raz pierwszy. Najpierw ma zostać przeniesiona Alyx. Jeden z kabli zasilających poluzuje się i wypadnie z kontaktu. Podłącz go i użyj znajdującego się z prawej strony przełącznika. Alyx zniknie. Po chwili na monitorze zobaczysz, że dziewczynie się udało. Czas na cie-



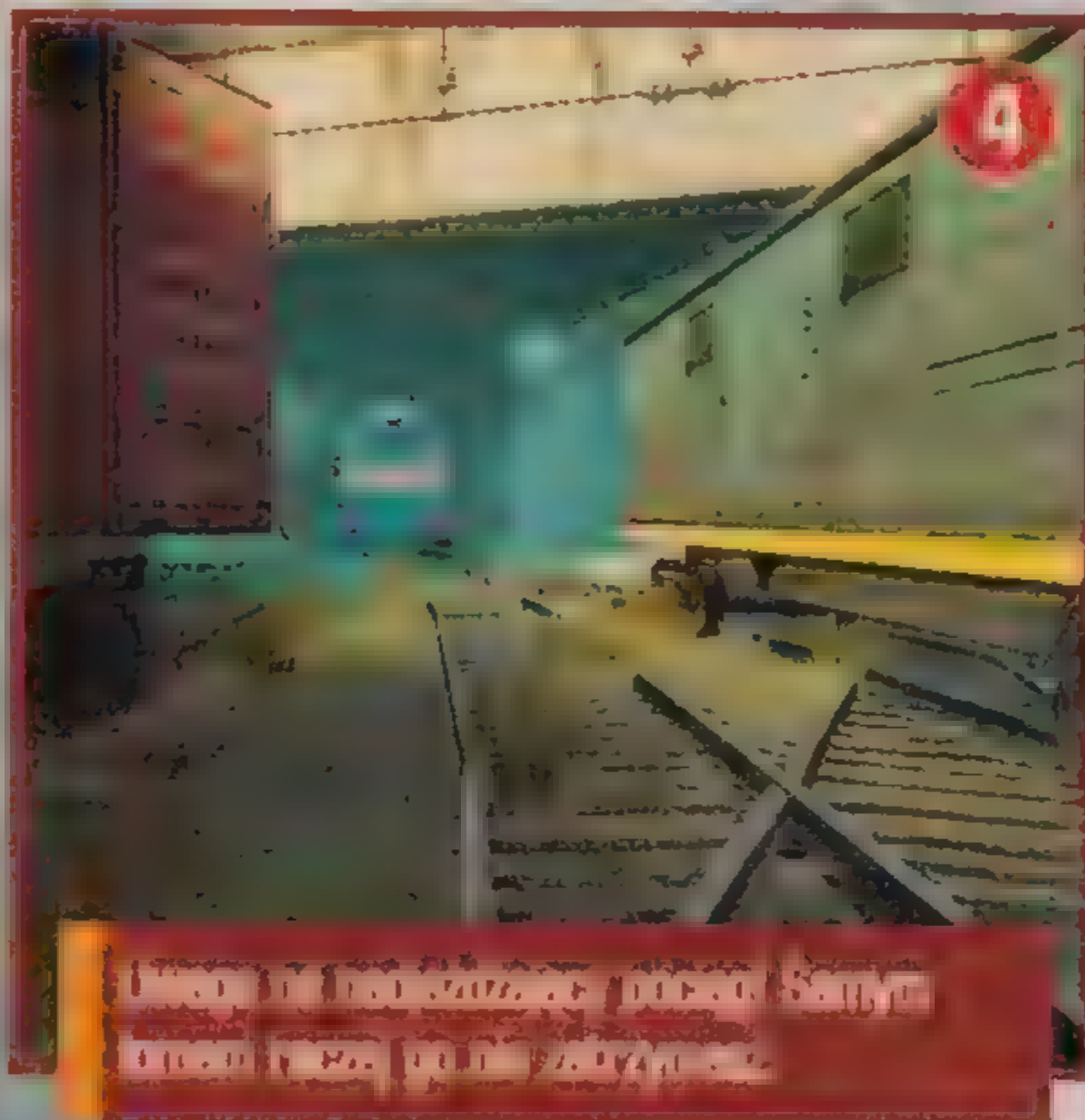
W laboratorium Kleinera, widać wypadek przy pracy. Podłącz go i użyj znajdującego się z prawej strony przełącznika.



Podłącz go i użyj znajdującego się z prawej strony przełącznika.



Za to Alyx może nie dostać robotnicę, która od początku miała się znaleźć.



Widząc, że coś się dzieje, szybko idź do przodu, aby zobaczyć, co się dzieje.

bie. Podczas próby teleportacji udomowione zwierzątko dr Kleinera, bezzębny Headcrab o imieniu Lemarr, przypadkiem zepsuje aparaturę. Zostajesz przeniesiony w kilka różnych lokacji, włącznie z biurem Dr Breena (przewijający się na telebimach białobrody gość – twój eks-szef z HL, a teraz czarny charakter w HL2). Breen, widząc cię, informuje o twojej obecności szefów Kombinatoru. Ci podnoszą alarm.

CITY 17: TRAIN STATION EXTERIOR

Maszyna psuje się całkowicie. Ładujesz na zewnątrz laboratorium Kleinera. Zeskocz na ziemię, idź małym przejściem, przez drzwi w metalowej siatce, aż do schodów. Teraz w górę i na zewnątrz przez drzwi z lewej. Spotkasz stojącego na podeście Barneya. Poprosi cię, żebyś udał się do Black Mesa East, wykorzystując kanały. Na pożegnanie rzuci ci tom. Weź go.

Uzbrojony w dobrze znany kawałek żelaza przebij się przejściem w dół schodów, łamiąc po drodze napotkane drewniane przeszkody. Zniszcz drewnianą skrzynię i latające w pobliżu kule-spiegule (inaczej ściagną ci na głowę policję). Zeskocz na bocznicy kolejowej i przygotuj się na zabawę ze strzelającymi pacholkami Kombinatoru. Szybko w lewo, aż do zawalonego skrzyniami otwartego czerwonego wagonu. Tam ponownie użyj tomu, żeby przedostać się na drugą stronę. Gdy będziesz wyskakiwał, UWAZAJ na nadjeżdżający z lewej strony pociąg. Przejdź przez tory, zanim cię dogoni i uciekaj w prawo.

Na końcu rzędu wagonów skręć o 180 stopni i szukaj otwartego niebieskiego wagonu. Na razie ignoruj strzelających gliniarzy. Wejdź po drabinie na dach i przeskocz na drugą stronę siatki. Czas zejść schodami do Kanałów. Napotkane drewniane przeszkody usuwaj za pomocą tomu.

Rozdział 3: Canal Route

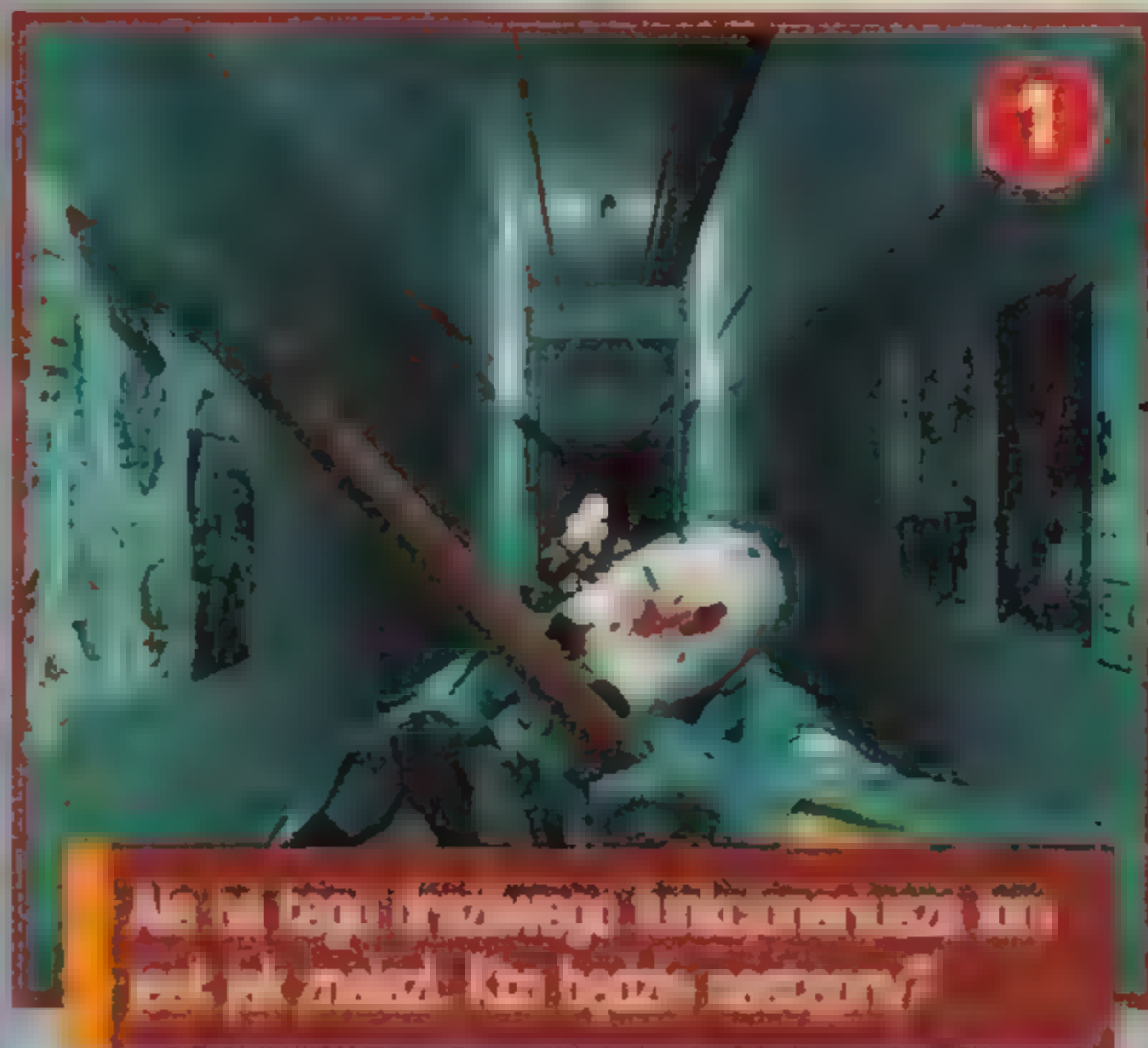
CANAL ROUTE #1

Zaczynasz w wąskim przejściu niedaleko (KM). Za ciemno? Użyj latarki (klawisz „F”). Za rogiem czeka dwóch (GL). Zaserwuj im trepanację czaszki (tomem) i przywitaj się z pistoletem 9mm. W drodze na powierzchnię pojawi się kolejnych dwóch (GL). Sprzątnij ich. Nie zapomnij, że zostawiają po sobie amunicję bądź apteczki. Poczekaj, aż przejeżdżający pociąg w końcu się zatrzyma. Po wagonach przeskocz na rusztowanie po drugiej stronie torowiska.

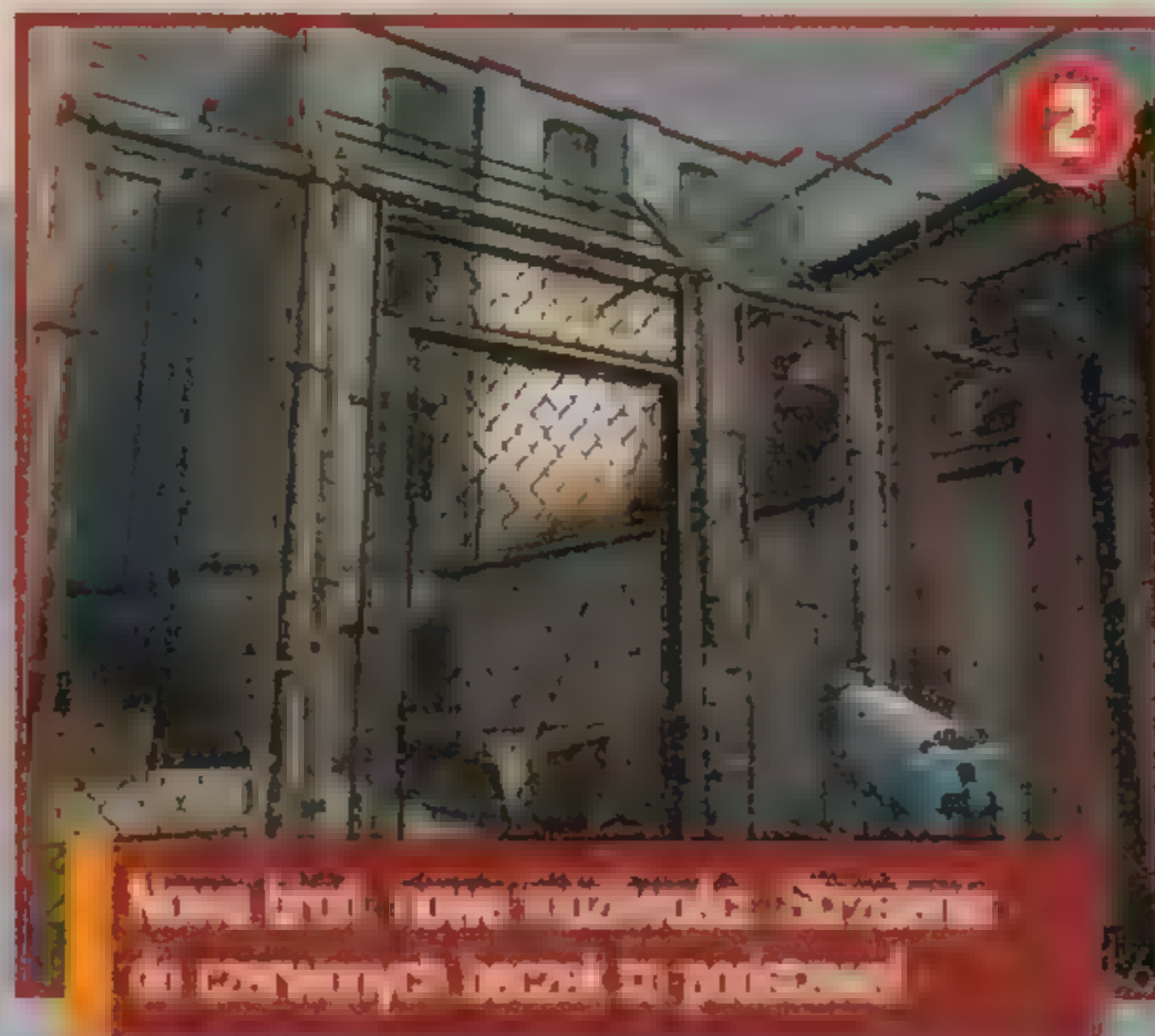
Wejdź po niewielkiej drabinie na górę. Od razu odwróć się i kucnij. Nadbiegnie dwóch (GL). Zamiast strzelać do nich, możesz wymierzyć do czerwonych beczek zawierających łatwopalną substancję (WB – wybuchające beczki). Dwa celne strzały z pistoletu powodują zapalenie, trzeci natychmiastowy wybuch. Jeżeli będziesz się ościagał i (GL) zdąży wystrzelić flarę, oczekuj kolejnych (3-6) funkcjonariuszy. Sprzątnij wszystkich. Jak już się z nimi uwiniesz, przez zabite deski drzwi wejdź do zdezelowanego domu. Pozbieraj leżące tam zapasy i zniszcz fotografujący cię skaner. Przez drzwi w drugim pokoju wyjdź na podwórko.

Sprzątnij dwóch (GL) wybiegających zza rogu półkolumny magazynu, znajdującego się na podwyższeniu naprzeciwko wyjścia. Znowu możesz wykorzystać w tym celu (WB). Rozbij skrzynkę z zapasami, a potem ruszaj przez druciane drzwi, aż odnajdziesz pociąg siatkę. Zanim przez nią przeskoczysz, zajmij się parą (GL) po drugiej stronie torowiska. Kolejnych sześciu (GL) czeka już na ciebie za siatką przy wyłomie w niebieskim murze. Zabij wszystkich i w prawo, aż znajdziesz szyb wentylacyjny oznaczony symbolem Lambda. Włącz latarkę, kucnij i wejdź do środka. Zbierz zapasy i idź dalej. Wyjdiesz przy torowisku. Na końcu siatki zeskocz i przejdź pod ścianą na drugą stronę torów.

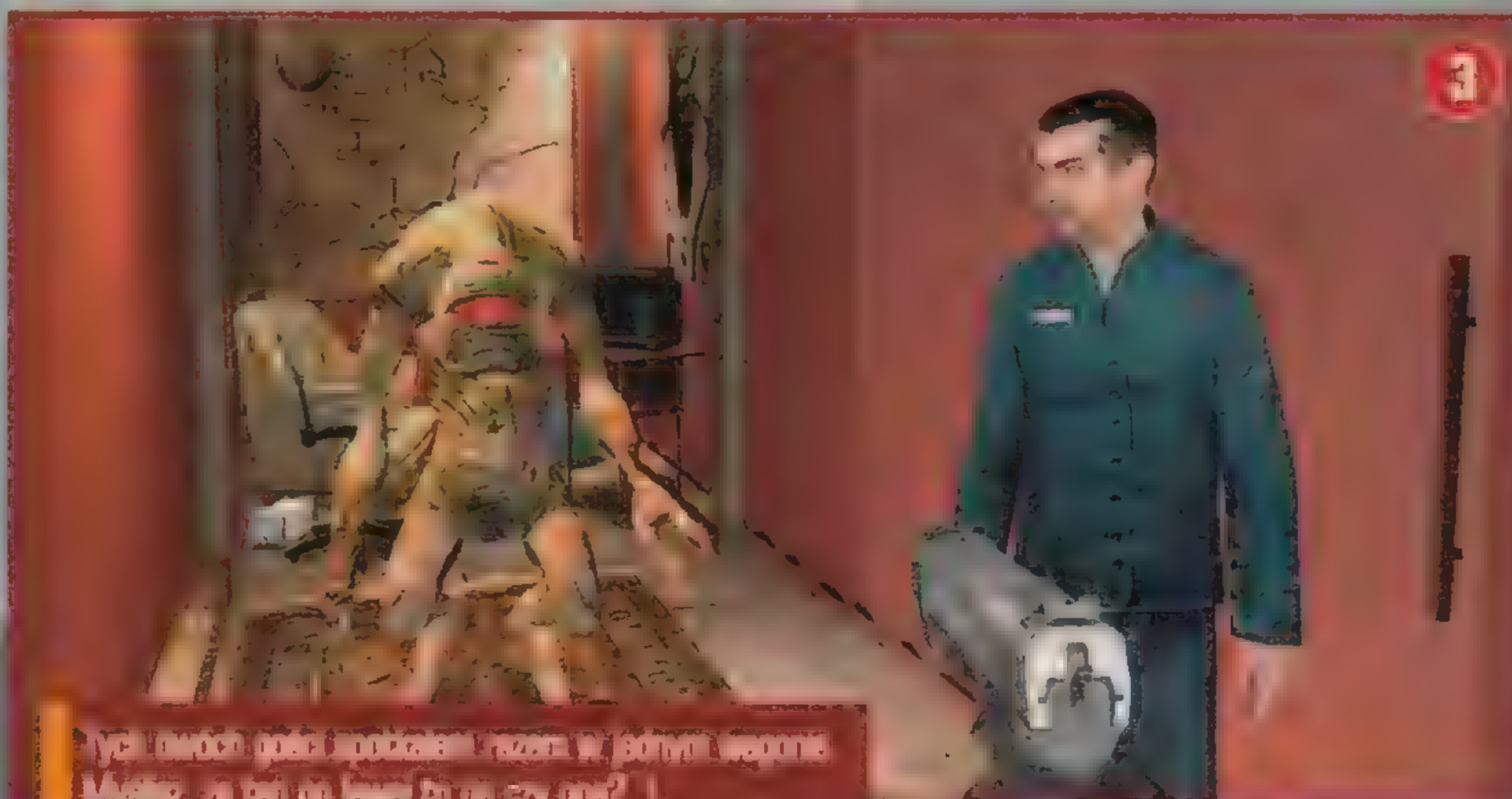
Z prawej strony jest spora wnęką, obok której stoją (WB). Dwa razy strzel do stojącej dalej beczki. Poczekaj, aż wszystko wybuchnie. Będąc na torach, cały czas UWAZAJ na PRZEJEZDZAJĄCE POCIĄGI. Idąc pod przeciwną ścianą, udaj się w kierunku wnęki. (GL) będzie chciał zepchnąć na ciebie zapaloną (WB). Strzel do niej lub cofnij się i poczekaj, aż sama wybuchnie. Zdejmij (GL) oraz jego kumpla biegnącego przez oszklone podwyższenie. Metalowymi schodami na górę



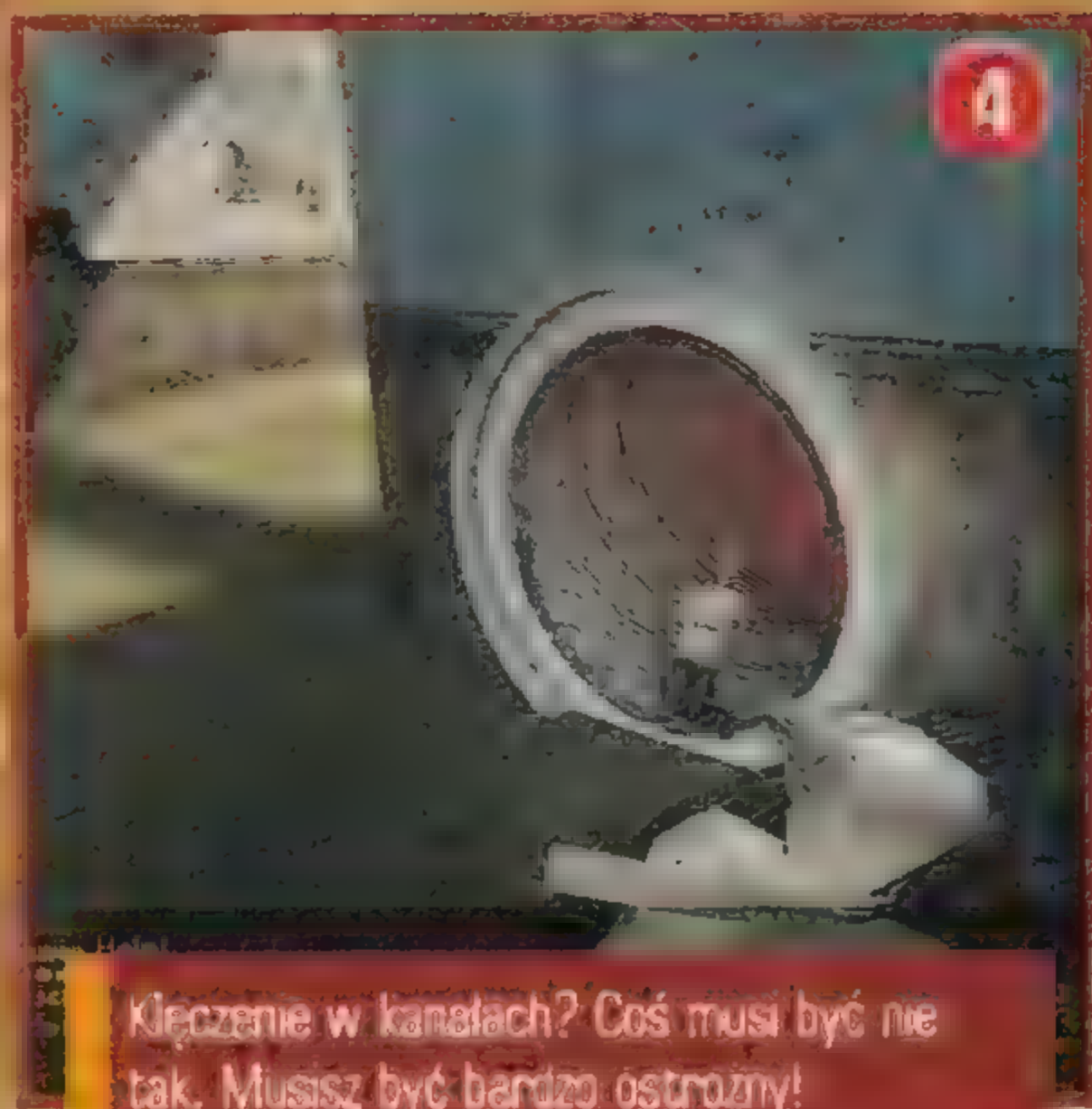
Na tej stronie widać, jak wygląda to, co jest jak znikłe. Kim będzie następny?



Na tej stronie widać, jak wygląda to, co jest jak znikłe. Kim będzie następny?



Ty i dwóch innych ludzi w tym samym miejscu. Myślisz, że to po twojej stronie jest?



Kłęczenie w kanałach? Coś musi być nie tak. Musisz być bardzo ostrożny!

(pod nimi jest energia do kombinezonu) w kierunku podwyższenia, gdzie znajduje się [KM]. Z betonowych schodów zbiegnie [GL]. Wiesz, co robić. Gdy już podejdziesz do schodów, kolejnych dwóch [GL] zeskoczy na tory. Bij zabij i na górę. Zatrzymaj się na stalowym pomoście nad torami i zestrzel nadbiegających [GL]. Pozbądź się drewnianych skrzyń blokujących przejście i ruszaj dalej na tory, gdzie spotkasz jeszcze trójkę [GL]. Zdejmij ich, skorzystaj z [KM] i zbierz zapasy. Jesteś już właściwie przy kanałach. Bez obawy zeskocz do wody i popłynij aż do czerwonego kontenera. Z boku jest drabina. Hop na dach i przez dziurę do środka. Na ścianie wisi mapa terenu, przez który musisz się przedostać. Posłuchaj, co mają do powiedzenia mieszkańcy, i poczekaj, aż cię wypuszczą.

CANAL ROUTE #2

Na zewnątrz rozbij totem drewnianą palete. Później to samo zrób z drewnianą barykadą. Kucnij i przejdź pod przewróconym wagonem. Uwaga na głowę! Pod wiaduktem znajduje się Sufitowiec [SF], który właśnie coś pożera. Zrób mu serię zastrzyków z ołowiu. Teraz naprzód w kierunku zielonego barakowozu zatopionego w czarnej mazi. Uważaj, bo tuż za nim czeka na ciebie pułapka.

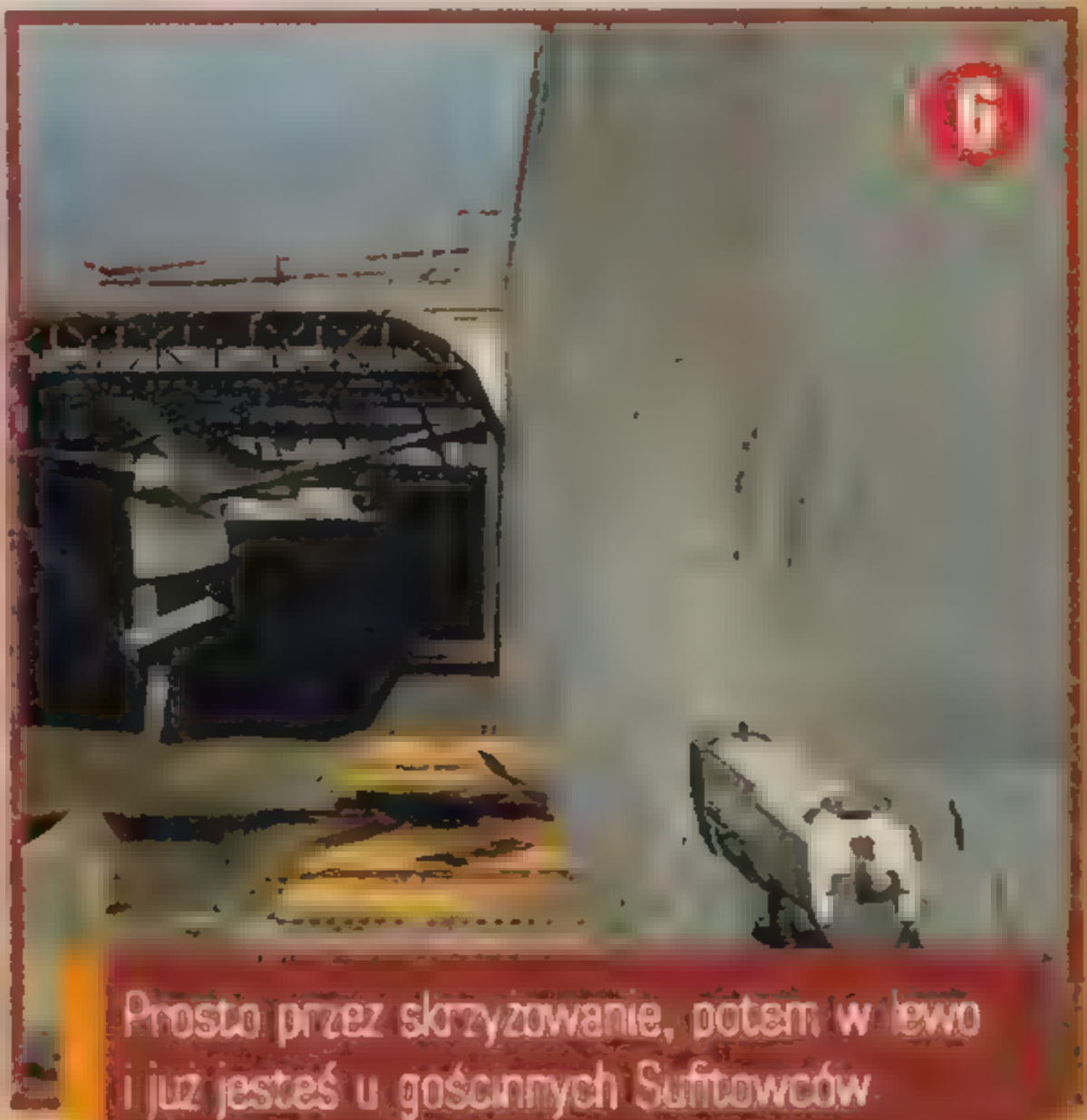
Kręci się tam w sumie pięciu [GL], w tym jeden obsługujący stanowisko karabinu plazmowego (bezpośrednio za prawym winklem). Jeden jest w oświetlonym na czerwono tunelu kanalizacyjnym. Załatw gościa w tunelu i kołesia na ścianie przeciwległej do barakowozu. Wyjdź z kąta i przeczołgaj się pod osłoną skrzyń do otwartego wejścia do tunelu kanalizacyjnego. Włącz latarkę.

Sprzątnij czającego się w ciemności [GL]. Kanalem przejdź do obszernej piwnicy, gdzie stoi stara czerwona kanapa. Pozbieraj zapasy. Po drabinie udaj się na górę. Załatw gościa przy karabinie oraz jego kumpla. Podejdź do karabinu.

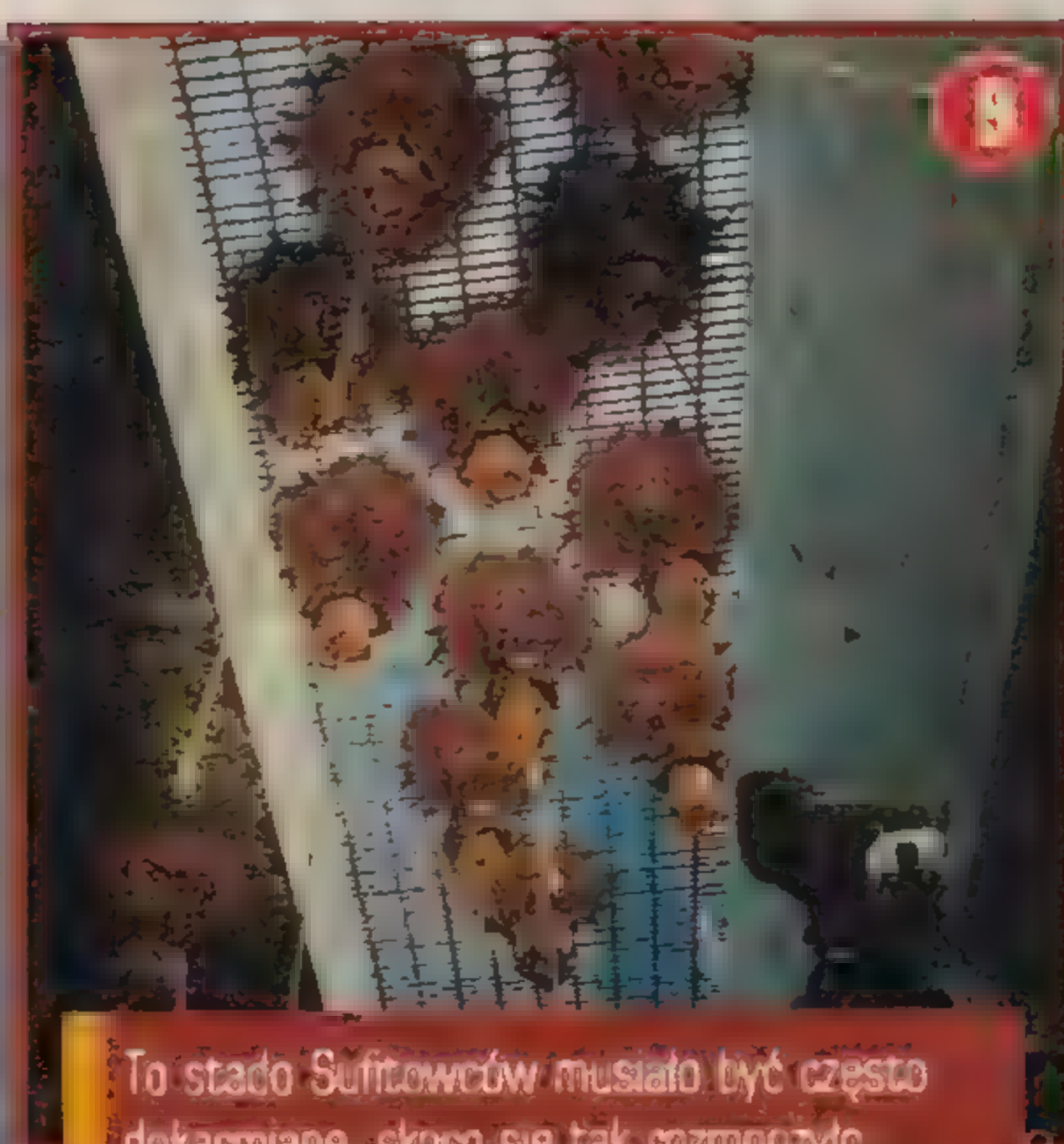
W tym momencie rozpocznie się zmasowana akcja policji. Nie pękaj. Używając karabinu plazmowego, zdejmij czterech [GL] wybiegających od strony barakowozu. Oprócz nich z obu stron zbliży się jeszcze kilku patałachów. Grzej bez przerwy, aż zdejmiesz wszystkich. Nadjeżdżający transporter opancerzony [APC] to sygnał do zakończenia akcji. Szybko kończ czyszczenie okolicy z resztek [GL]. Nie zapomnij o śledzących cię skanerach – naprowadzają wyrzutnię rakiet zamontowaną na [APC]. Jeśli jeszcze nie zestrzeliliś [WB] leżącej na szczycie zardzewiałego podestu, zrób to teraz. Podest opadnie.

Ruszaj prosto do ciemnego tunelu, gdzie powinien znajdować się symbol Lambda. Oprócz niego są tu trzy [SF]. Dwa kryją się w mroku pod sufitem. Włącz latarkę. Zastosuj kurację ołowiem. Teraz w kierunku światła dziennego na końcu tunelu. Zauważysz przejeżdżający [APC]. Skręć w lewo i udaj się do tunelu ściekowego z rozwalonym okratowaniem. Tuż obok spotkasz ukrywającego się w dużej rurze rebelianta. Wejdź do tunelu i udaj się do pomieszczenia wypełnionego wodą.

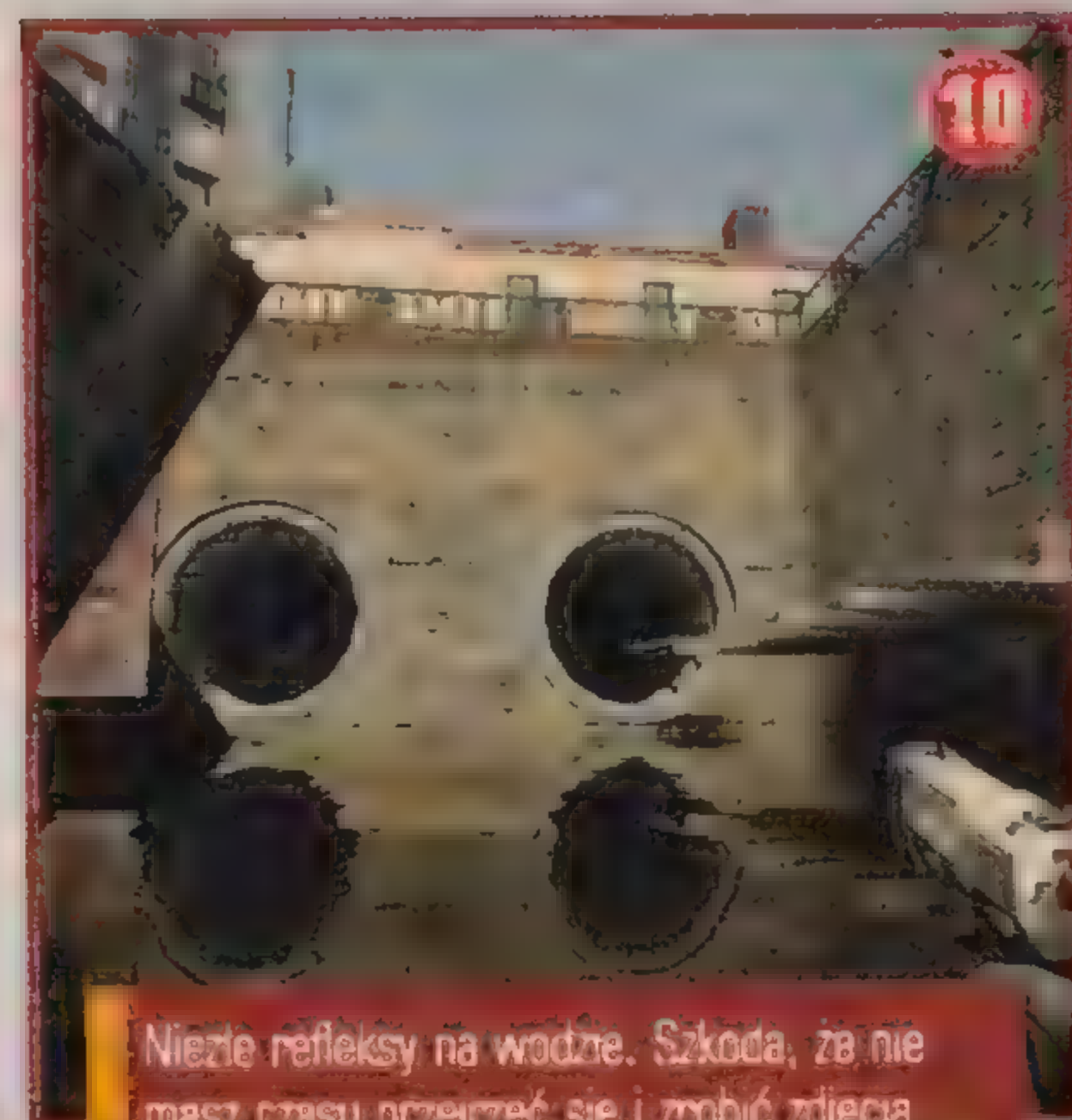
Ignoruj strzelających [GL]. Teraz będzie trochę trudniej. Wskocz do wody i jak najszybciej podpłynij do przeciwnego lewego rogu. Zostań tam, podczas gdy [GL] będą rzucać do środka [WB]. Gdy tylko pojawi się zapalona beczka, natychmiast zanurkuj na samo dno. Poczekaj, aż wszyst-



Prosto przez skrzyżowanie, potem w lewo i już jesteś u gościnnych Sufitowców



To stado Sufitowców musiało być często dokarmiane, skoro się tak rozmnożyło



Nieźle refleksy na wodzie. Szkoda, że nie masz czasu przejrzeć się i zrobić zdjęcia



Śmigłowce Kombinatora potrafią człowiekowi zaleźć za skórę. Zwłaszcza gdy...



...nie dysponujesz bronią, która mogłaby im coś zrobić. Uciekaj! Jeszcze im dokopiesz!

kie wybuchną, by uniknąć fali uderzeniowej. Wypłynij na powierzchnię. Zdejmij strzelających na oślep z wysokości świetlika [GL]. Podpłynij do wejścia świeżo rozsadanego wybuchem beczek. Dalej aż do końca przewodu. Przed wyjściem czeka na ciebie dwóch [GL]. Rozwal ich. Dalej za barykadą złożoną z przewróconej ciężarówki oraz starej przyczepy widać most, a pod nim kilka [WB]. Zabij zeskakującego do ciebie [GL], a trzech jego kumpli wbiegających na most wysadź

w powietrze, strzelając do [WB]. Ruszaj pod most, gdzie zeskoczy para [GL]. Następnie w górę po stercie ziemi do częściowo zasypanego kanału. Zapal latarkę, kucnij i wchodź, ale powoli. Za beczkami jest ciemny korytarz, a w pokojach czekają podwieszone do krat [SF]. W wypełniającej korytarz czarnej mazi trudniej jest kontrolować ruchy Gordona. Będziesz się ślizgać w różne strony, więc uważaj, żeby nie wpaść w macki [SF]. Możesz rzucać przed siebie beczki i to one zostaną pochwycone przez [SF]. Gdy [SF] chwyci beczkę i zajmie się nią, podejdź i zaaplikuj stworowi ółów. [SF] zbite w większe grupy eliminuj przy pomocy [WB]. Strzel do wciąganej przez nie [WB] tylko dwa razy. Niech wybuchnie dopiero pod ich paszczami. Upewnij się, że zginęły wszystkie. Dopiero wtedy otwieraj skrzynki z zapasami. Znajdź wyjście wiodące do wypełnionego wodą kanału.

Uważaj! Znowu będą wrzucać zapalone [WB]. Zlokalizuj metalową zaporę i płyn w jej kierunku po dnie. Staraj się unikać beczek oraz walki z [GL], aż znajdziesz się bezpośred-

nio pod mostem. Wejdź po drabinie na mały pomost. Dopiero wtedy zajmij się [GL]. Potem zeskocz do wody po drugiej stronie bariery. Płynij aż pod ścianę z wejściami do dwóch kanałów. Unikaj kolejnych rzuconych [WB] i eliminuj wyskakujących [GL]. Po drewnianych platformach przedostań się do otwartego tunelu. Stąd prosto do pomieszczenia pełnego walających się pustaków. Połóż sześć pustaków na końcu równoważni tak, aby dało się wskoczyć na podwyższenie z prawej strony. Teraz kieruj się na zewnątrz.

CANAL ROUTE #3

W tle powinieneś słyszeć charakterystyczny szum śmigła helikoptera [H]. Nawet jeśli dźwięk ustanie, nie daj się nabrać – [H] wcale nie odleciał. Atakujący cię [H] strzela tylko seriami po 100 pocisków. Potem musi chwilę poczekać, aż działko znowu się naładuje. Skup się. Przeskakuj

między przeszkodami, kiedy przeladowuje. Kiedy strzela, strafuj, kucaj, chowaj się. Biegnij w lewo od wyjścia, aż dotrzesz do skrzyżowania w kształcie litery „T”. Znowu biegnij w lewo w poszukiwaniu deski prowadzącej na betonowy podest, a z niego prosto w niebieskie drzwi osłonięte beczkami. Uważaj na wiszącego nad ścieżką [SF]. [H] niemiłosiernie do ciebie pruje, więc kucaj za beczkami. Odstaw beczkę blokującą drzwi i biegnij w dół po schodach.

Po prawej jest drabina prowadząca do zapasów. Skorzystaj i wróć. Teraz tunelem w lewo. Pozbieraj potrzebne ci gadzety. Odszukaj spadzisty tunel. Uważaj na [SF]. W okolicy poniewierają się [WB]. Opisywa-



Z rakietami na razie nie powalczysz. Ale nie martw się. Jeszcze będzie okazja



Jak już wspomnieliśmy, zalewane do kanału z paliwem często przynosi efekty

tem wcześniej kombo – czas na powtórkę z rozrywki. Idąc tunelami, szukaj kamiennych schodów prowadzących na zewnątrz. [H] już czeka przed wyjściem. Jak tylko otworzysz drzwi, biegiem w lewo wzdłuż metalowych barierek aż do końca podwyższenia i znowu w lewo. Tutaj [H] nawet nie powinien cię drasnąć.

CANAL ROUTE #4

Czas odnaleźć pomieszczenie z kolejnym członkiem Ruchu Oporu. Po chwili rozmowy zaatakują was trzy latające piły tarczowe, migające czerwonymi światełkami [MH – Manhack]. Dopóki nie dysponujesz Gravity Gun [GG], najlepiej walczyć z nimi łomem. Potrzeba dwóch celnych ciosów, aby uciszyć [MH]. Ruszaj korytarzem. Zanim dotrzesz do drzwi z metalowej siatki i pobliskiego pokoju z zapasami, spotkasz kolejnych sześć [MH]. Weź znajdzki i wyjdź na zewnątrz, gdzie pojawi się dwóch [IGL], a chwilę później jeszcze pięć [MH]. Nie walcz ze wszystkimi naraz. Stań w drzwiach i złomuj pojedynczo.

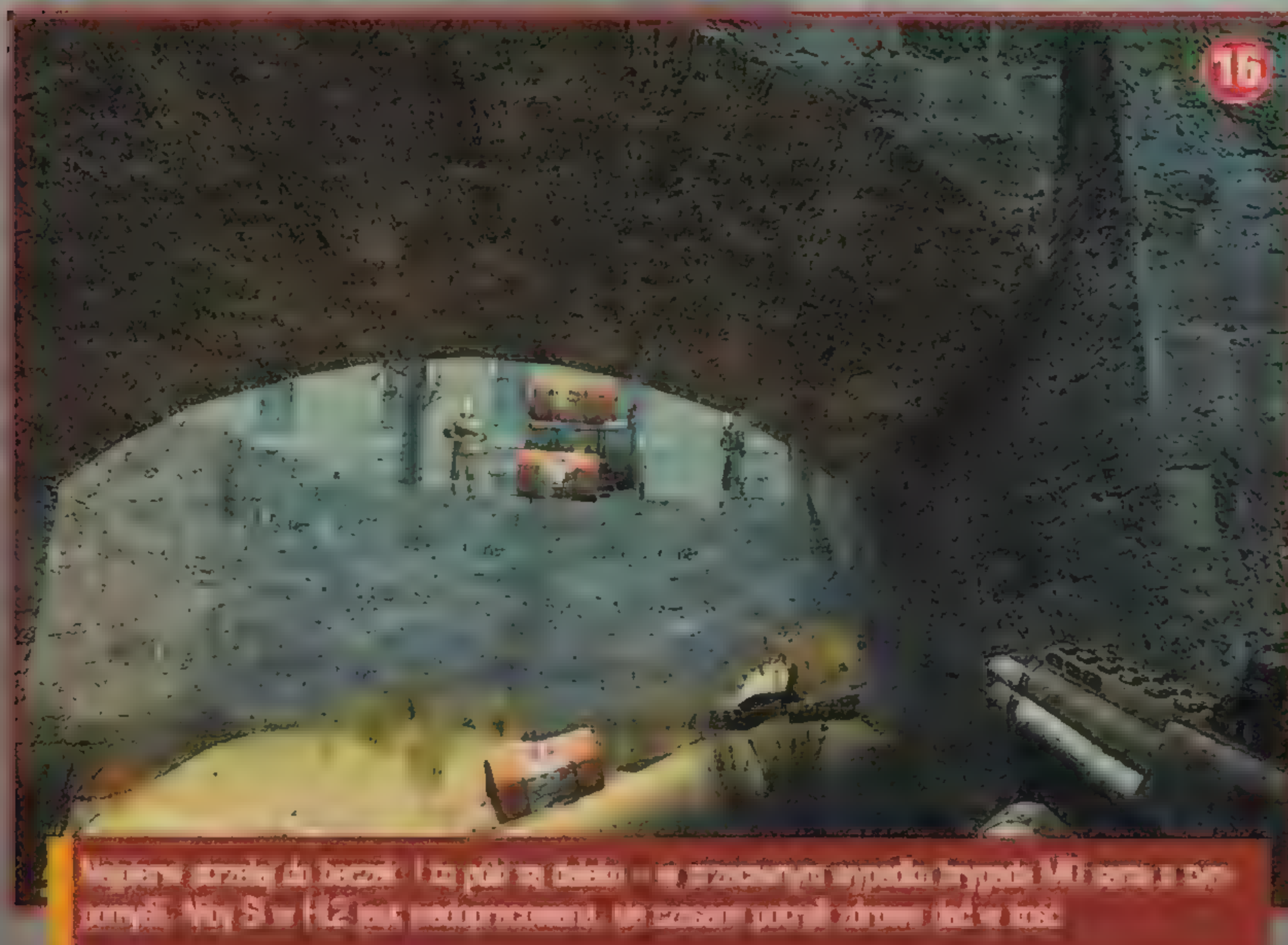
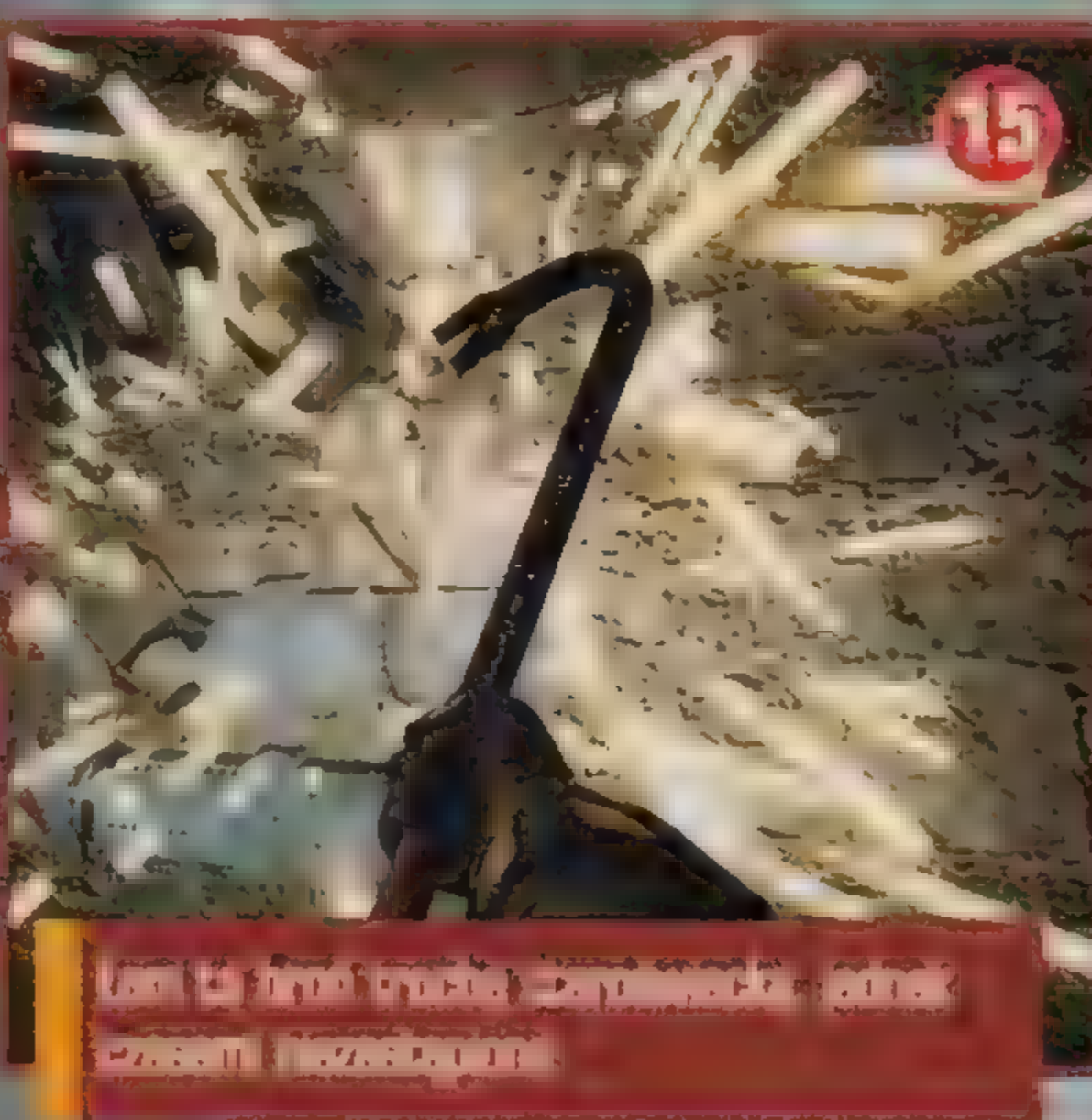
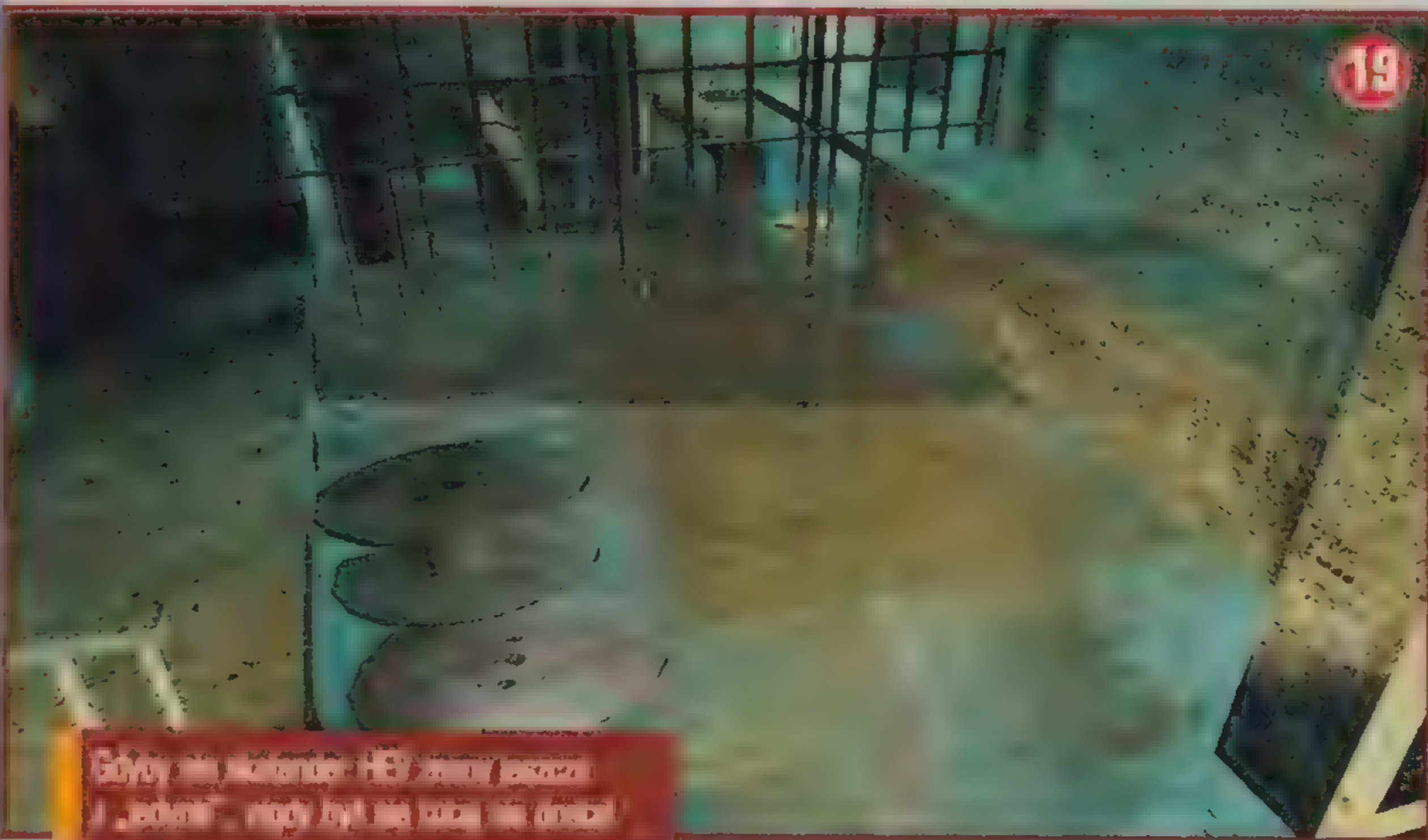
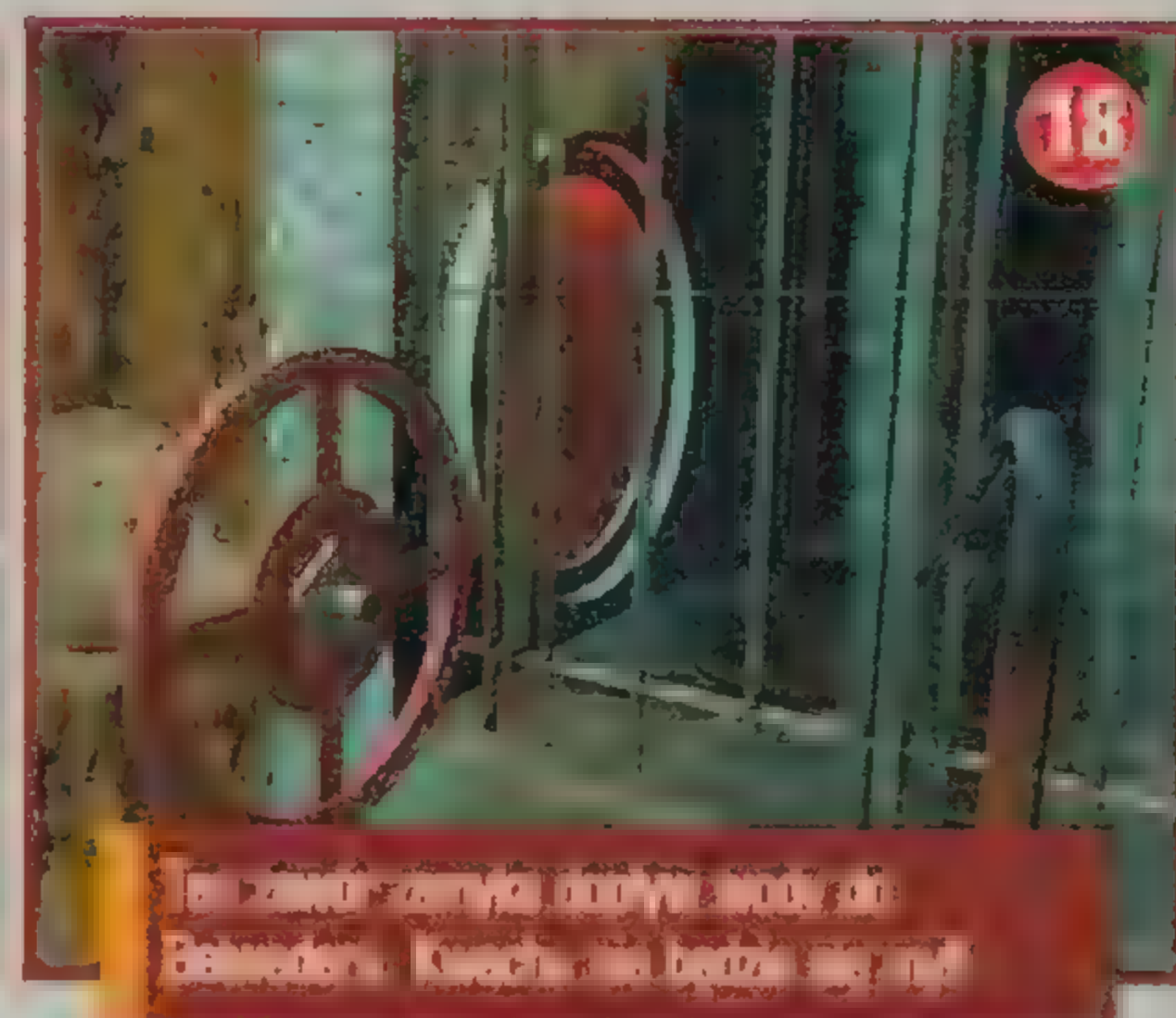
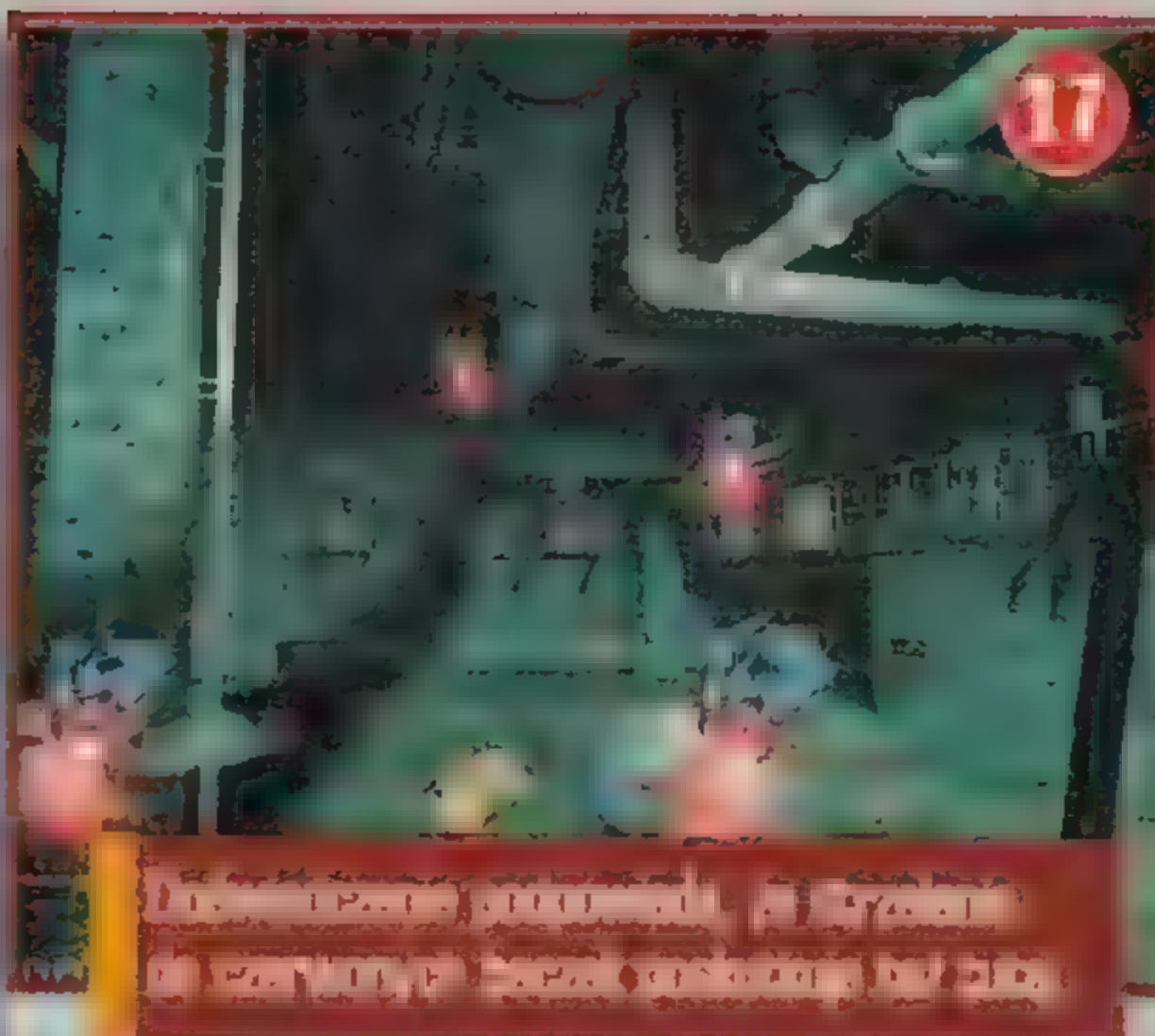
Następnie oczyść z łupieci wejście po drugiej stronie betonowej ścieżki. Wkrocz do środka. Zeskocz na podwyższenie obok drabiny. W ścianie po lewej stronie jest kanał wentylacyjny z buszującym wewnątrz [MH]. Prowadzi do pokoju z zapasami. Wracając spotkasz [IGL] czekającego w przejściu, z którego chwilę wcześniej zeskoczyłeś. Nakarm go ołowiem i siup na sam dół. Pojawią się trzej [IGL] wyposażeni w pistolety maszynowe [SMG]. Zdejmij wszystkich i weź sztukę SMG na własny użytek. Następnie musisz odnaleźć pomieszczenie z urządzeniem miksującym wodę. Na dnie jest przesmyk. Dotrzesz nim do ciem-

nego tunelu z lekko przerdzewiałą rurą ciepłowniczą. Po drodze uzupełniaj zapasy tlenu.

W tunelu z rurą przebywa skaner, a przed wejściem na schody zadomowił się [SF] oraz dwóch [IGL]. Usuń wszystkich. Gdy wyjdiesz na świeże powietrze, pojawi się jeszcze dwóch [IGL]. Oprócz [SMG] mogą być wyposażeni w [MH]. Zrób co należy i wróć po rurze do pokoju, gdzie znajdziesz trójkę [SF]. Uważaj, by nie poparzyć się parą wodną uchodzącą z małych otworów. Dojdiesz do miejsca oznaczonego Lambdą. Łomem rozbierz deski blokujące dalszą drogę. Najpierw zbierz zapasy, potem zeskocz do wody. Powinieneś wypłynąć po drugiej stronie stalowej bariery sąsiadującej z mikserem wody.

Drabiną w górę. **UWAŻAJ!** Policja przyszykowała kolejną pułapkę. Strzelaj przede wszystkim do staczających się [WB], później załatw [IGL]. Ruszaj naprzód w poszukiwaniu ciemnego korytarza. Przed wejściem do niego spotkasz jeszcze trzech [IGL], a wewnątrz sforę [MH] i trochę zapasów. Na końcu korytarza znajdziesz więcej zapasów i wejście do szybu wentylacyjnego. Wczołgaj się do środka.

Wskoczysz do sporej sali pełnej [WB] i [MH]. Gdy [MH] pojawią się na horyzoncie, strzel do jednej z [WB], by zapoczątkować reakcję łańcuchową. Oczywiście wcześniej ustaw się w jakimś w miarę bezpiecznym miejscu, tak by samemu nie stać się ofiarą wybuchu. Łom w dłoń i dokończ dzieła zniszczenia. Teraz możesz wspiąć się po drabinie na stalową rurę. Spróbuj przedostać się do szybu wentylacyjnego, gdzie czeka na ciebie pakiet energetyczny. Żeby się tam dostać, skorzystaj z beczki. Postaw ją w pobliżu wejścia do szybu, opierając o żelazne przeszło.



Weź rozbieg i wskocz na beczkę. Z niej na przesło i dalej do środka szybu. Sporo zachodu jak na jeden marny pakiet!

Następnie tą samą rurą przejdź na podwyższenie i przez oświetlony na czerwono korytarz udaj się do rurlandii. Skacząc z rury na rurę, odszukaj czerwony zawór i użyj go. Poziom wody w całym kompleksie podniesie się na tyle, że możesz skorzystać z przejścia prowadzącego do sali za metalowymi kratami. Wróć do głównego pomieszczenia. Jeśli od razu udasz się w stronę drabiny i zanurkujesz do dostępnego teraz przesmyku, możesz zignorować latające [MH]. Płyn przesmykiem do sąsiedniej komnaty. Zanurkuj na samo dno i łomem uwolnij drewniane przedmioty uwięzione pod deskami. Dzięki nim dostaniesz się na niedostępny brzeg sali.

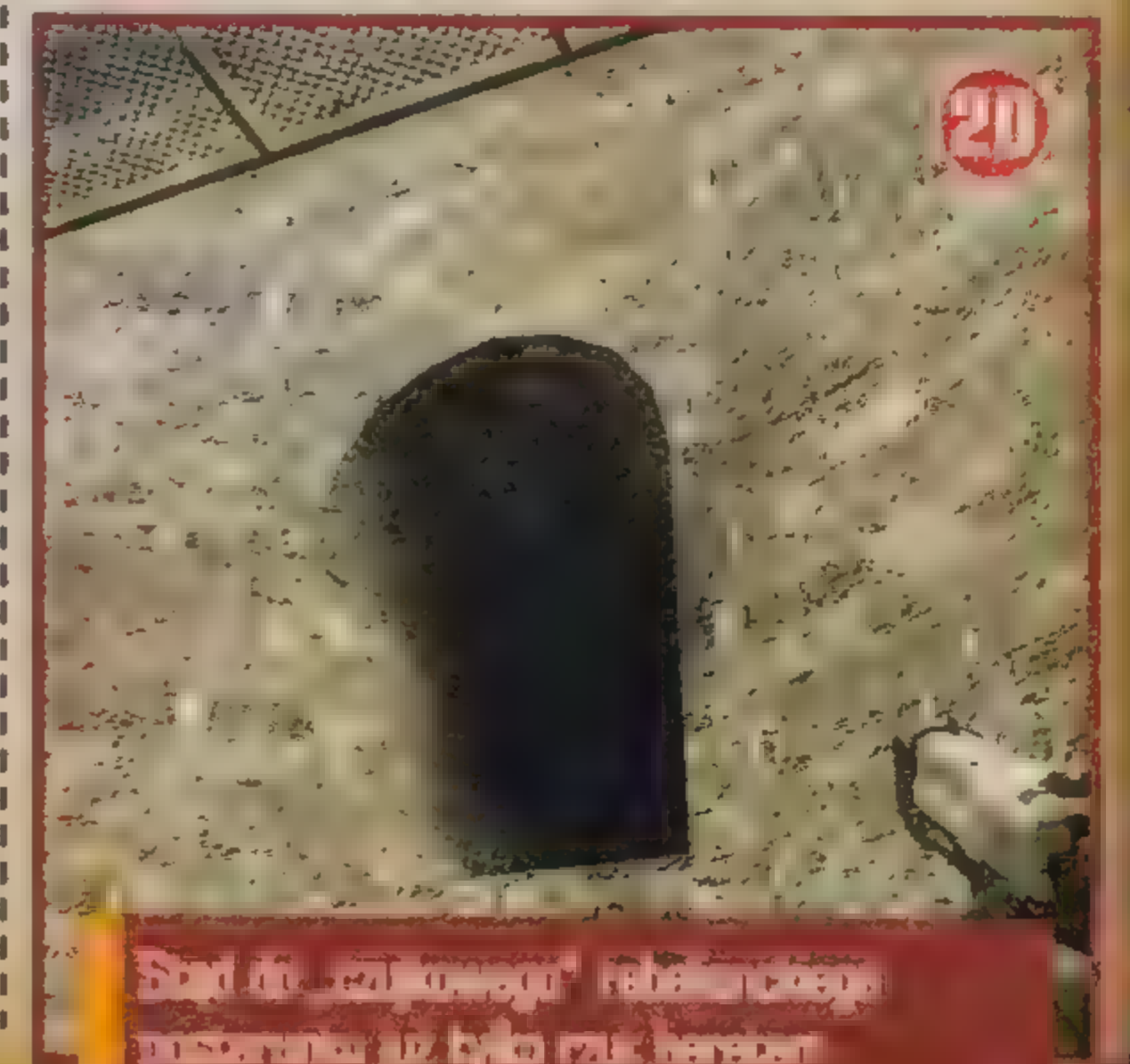
Korytarzem udaj się na zewnątrz. Drabina zaprowadzi cię na gzyms, a gzyms na wiszące nad tunelem deski. Zeskocz. Dwaj [IGL] w asyście pary [MH] złożą ci wizytę. Potem znajdź podwyższenie prowadzące do nieoświetlonego korytarza. Jest tam zestaw [MH] i kilka [SF] oraz gadzety i drabina, u szczytu której wymalowano żółtą farbą Lambdę. Wdrap się, zbierz co potrzeba i zeskocz obok Lambdy na drugim końcu prowizorycznego przejścia. Idź w stronę światła dziennego. Uważaj na radioaktywny szlam leżący poniżej wyjścia. Dla pewności kucnij i dopiero wtedy zeskocz na gzyms prowadzący do kładki. W pobliżu znajduje się stanowisko rebeliantów, a za nim obóz.

CANAL ROUTE #5

Gdy będziesz wkraczał do bazy, spadną na nią bomby z Headcrabami [GK]. Musisz przedostać się do stanowiska ślizgacza wielozadaniowego. **UWAŻAJ!** W całym obozie roi się od zakopanych w ziemi [GK]. Nie są zbyt odporne, ale za to bardzo mobilne. Skaczące [GK] łatwo uziemić ciosem łomu. Z dalszej od-

ległości używaj pistoletu. Spotkasz też kilku zwykłych zombie [Z]. Polując na nich, strzelaj w głowę. Zabijasz wtedy zarówno kontrolującego ciało [GK], jak i samego [Z]. W przeciwnym razie będziesz musiał walczyć z [GK], który odcepi się od żywiciela. Pamiętaj, że [Z] lubią rzucać w ofiary przedmiotami. Nie pozwalaj im podchodzić do beczek, jeśli nie chcesz zapoznać się z tego typu obiektami przemieszczającymi się z dużą prędkością.

Droga do ślizgacza wiedzie przez kontener pod napięciem. Przechodząc przez niego kucnij i pod żadnym pozorem nie dotykaj ścian. Drewniane przeszkody usuwaj łomem. Zbieraj niezbędne gadzety. Cały czas uważaj na radioaktywny szlam. Za kontenerem odeprzyj atak kilku [GK] i jednego [Z] ukrytych w szlamie. Kładka obok radioaktywnego kanału prowadzi bezpośrednio do garażu ze ślizgaczem. Pogadaj z mechanikiem i wsiadaj. Ślizgacza nie da się wywrócić, więc można nieźle poszaleć. Zanim wypłyniesz na szerokie wody, poćwicz sterowanie oraz skoki na rampach. Leć do zamkniętej srebrnej bramy i wjedź na betonowe podwyższenie obok niej. Czeka tam ostatni z [GK] występujących w tym rozdziale oraz pokrętło unoszące bramę. Użyj go i ruszaj kanałem do następnego epizodu.



Rozdział 4: Water Hazard

CANAL ROUTE #6

Niedaleko za bramą zauważysz wymalowany na ścianie symbol Lambdy. Zatrzymaj ślizgacz. Wejdź po drabinie. Na górze czekają dwie skrzynie z amunicją do pistoletu 9mm.

Dalsza droga prowadzi obok dużego czerwonego doku połączonego z magazynem, skąd przez chwilę obserwuje cię G-Man. Zaparkuj maszynę i wejdź do środka magazynu, trzymając na muszce czekające tam dwa [Z]. Wbij się po zepsutych schodach na górę i przejdź wzdłuż krokwi. Kieruj się do stojącej z przodu magazynu drabiny. Łom trzymaj w pogotowiu. [GK] spadnie ci na głowę – daj mu w nagrodę posmakować metalu. Na górze znajdziesz zablockowany przez beczkę kołowrotek żurawia. Przyłóż beczkę łomem, a klatka z zaopatrzeniem wpadnie do wody. Skocz w ślad za nią. Pozbieraj przedmioty i wracaj na ślizgacz.

Kontynuując podróż wpadniesz na pierwszy mur. Będzie ich w tym rozdziale sporo – zawsze istnieje możliwość przeskoczenia/objechania ich dzięki pniom, deskom lub ubitym ziemnym nabrzeżom. Wystarczy przyrzeć się okolicy i szybko najechać na rozpadającą się rampę. Teraz w prawo do mostu, gdzie członek Ruchu-Oporu zrzuci w skrzyniach zapasy. Pozbieraj je i zajmij się dwoma skanerami.

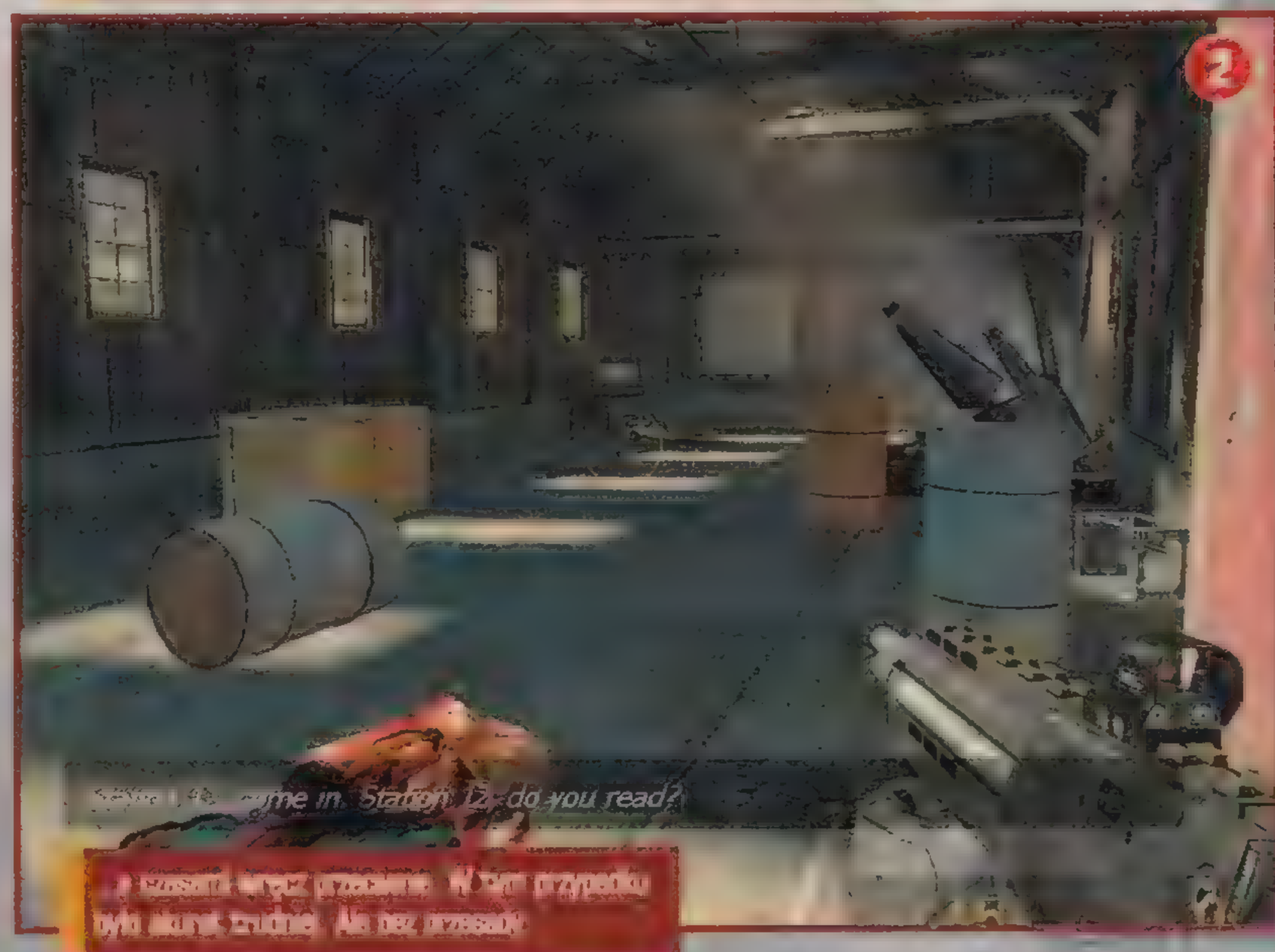
Zaraz za mostem znajdziesz opuszczoną skocznnię, którą trzeba naprawić. Widzisz żółtą Lambdę? Wskocz do sąsiedniej rury kanalizacyjnej. Przejdź nią do samego końca. Znajdziesz niebieskie beczki. Zepchnij obie do wody i skocz za nimi. Złap je i wcięgnij pod wodę, a następnie umieść w klatce pod skocznnią. Teraz pomost podniesie się i możesz z niego skorzystać. Dalej napotkasz statek desantowy Kombinat (CD – Combine Dropship), który zrzuci kilku [GL]. Ponieważ na razie ślizgacz nie ma zamontowanej broni, używaj go jak tarana, rozjeżdżając wszelkie mniejsze przeszkody (policja, krokwie podtrzymujące instalacje, skrzynie itp.).

Po rozjechaniu pierwszych trzech [GL] zatrzymaj się w pobliżu kolejnej żółtej Lambdy. Jeśli potrzebujesz amunicji do pistoletu i [SMG], wskocz do środka rury odprowadzającej wodę. Wykorzystaj w tym celu stojącą w pobliżu beczkę. Pod wodą czai się [Z].

Ponownie do ślizgacza. Kolejnych trzech strzelających z wysokiego brzegu [GL] możesz zignorować. Oszczędzaj amunicję. Będzie jeszcze wiele okazji, żeby komuś dolożyć. Czas upiec trzy pieczenie przy jednym ogniu. Nie rozważaj [GL] będą do ciebie strzelali z drewnianych podestów. Dodaj gazu i zetnij słupy



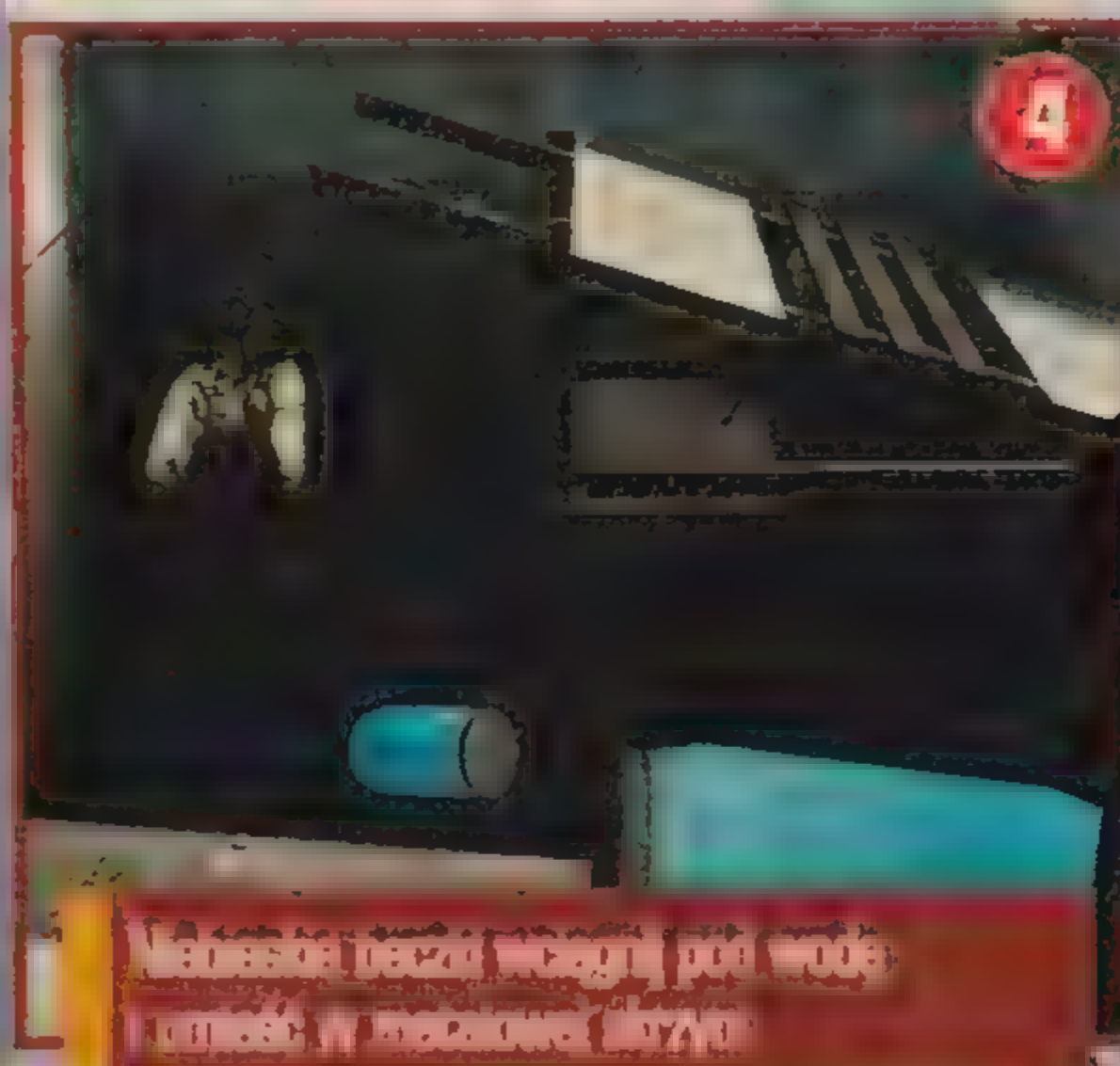
Jeśli przyłóż beczkę łomem, a klatka z zaopatrzeniem wpadnie do wody. Skocz w ślad za nią. Pozbieraj przedmioty i wracaj na ślizgacz.



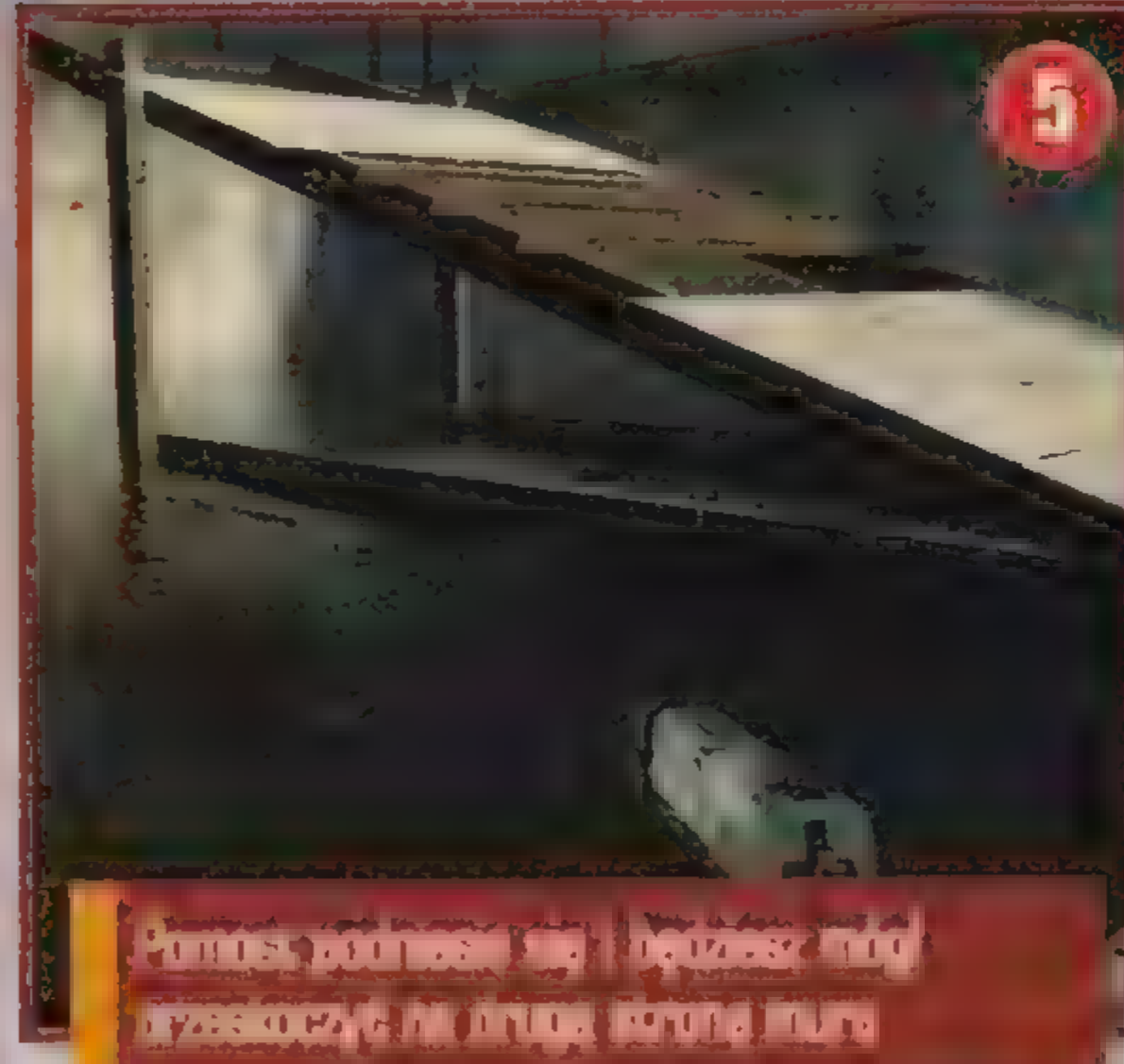
Jeśli przyłóż beczkę łomem, a klatka z zaopatrzeniem wpadnie do wody. Skocz w ślad za nią. Pozbieraj przedmioty i wracaj na ślizgacz.



Przyłóż beczkę łomem, a klatka z zaopatrzeniem wpadnie do wody. Skocz w ślad za nią. Pozbieraj przedmioty i wracaj na ślizgacz.



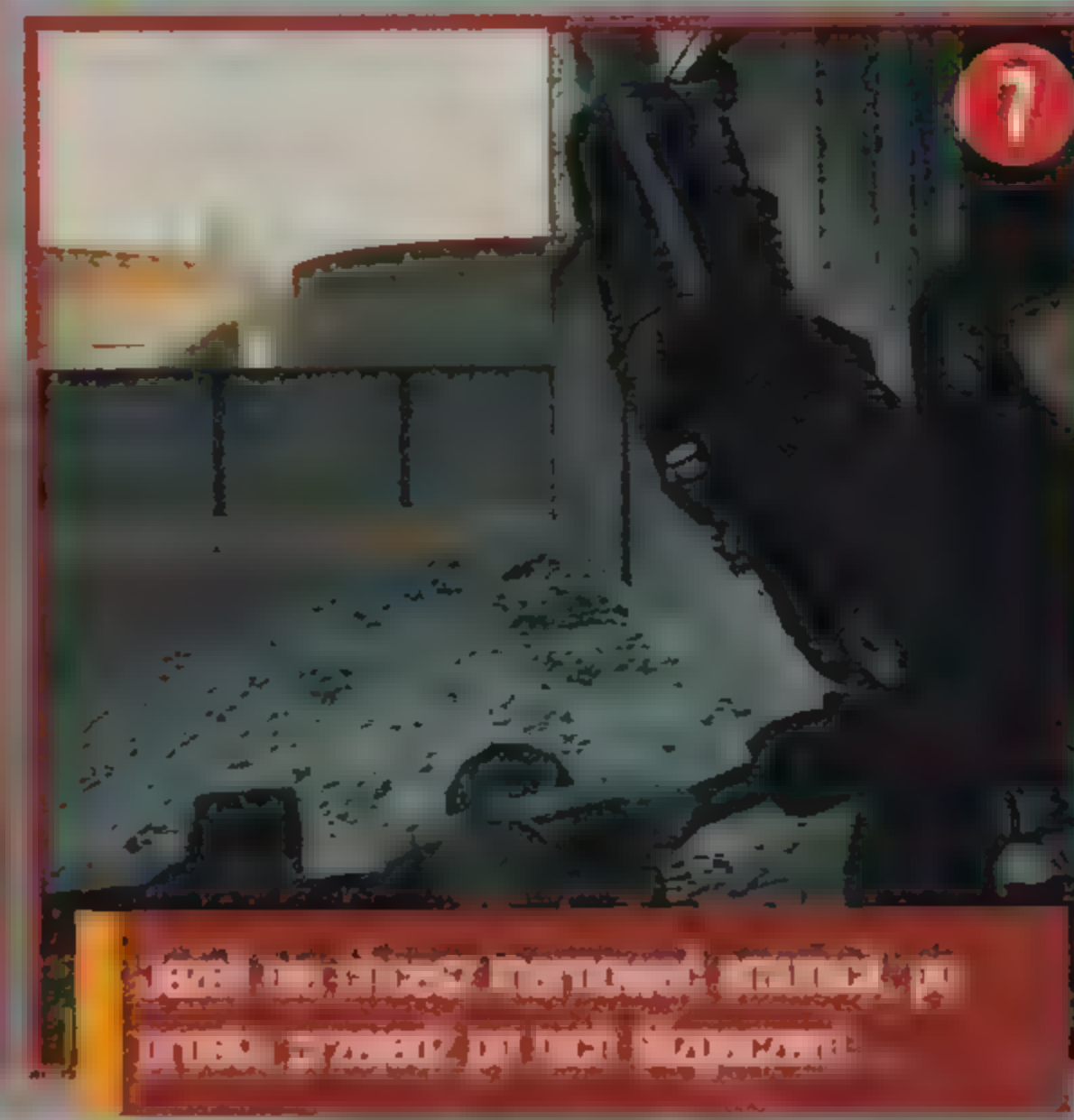
Niebieskie beczki wciągnij pod wodę i umieść w klatce pod skocznnią.



Pomost podniesie się i możesz z niego skorzystać. Dalej napotkasz statek desantowy Kombinat (CD – Combine Dropship), który zrzuci kilku [GL].



Jeśli przyłóż beczkę łomem, a klatka z zaopatrzeniem wpadnie do wody. Skocz w ślad za nią. Pozbieraj przedmioty i wracaj na ślizgacz.



Jeśli przyłóż beczkę łomem, a klatka z zaopatrzeniem wpadnie do wody. Skocz w ślad za nią. Pozbieraj przedmioty i wracaj na ślizgacz.

podtrzymujące podesty. Jeśli nie trafiłeś za pierwszym razem, czas na drugie podejście.

CANAL ROUTE #7

Następną przeszkodą będzie zamknięta śluza. Strzelającego [GL] pozbadź się, rozwalając podstawę pomostu. Za zakrętem przycumuj. Idź po drabinie na górę w poszukiwaniu drzwi. W pierwszej hali z remontowanymi [APC] oraz w okolicznych pokojach spotkasz trzech [GL] i sforę [MH]. Zbierz potrzebne zapasy. Znajdziesz tu granaty detonujące się po siedmiu sekundach. Pamiętaj, że każdy granat można odrzucić ręcznie, przy pomocy [GG] lub celnego strzału z Magnum (niebawem staniesz się właścicielem ostatniej z wymienionych zabawek). W tym przypadku przydaje się błyskawiczny refleks i celne oko. Granaty można też turlać delikatnie po ziemi, przytrzymując klawisz „ALT”. Gdy zbliża się moment wybuchu, granat z coraz większą częstotliwością wydaje piskliwy dźwięk. Od „świergoczących” granatów lepiej trzymać się z daleka!

Poszukaj drogi do strefy przeladunkowej. Uważaj na gościa za barykadą. Dysponuje karabinem plazmowym. Możesz podnieść beczkę, która całkiem nieźle sprawdza się jako tarcza, lub przykucnąć za wózkem z drewnianą skrzynią. Chowając się za nim, podjedziesz bezpiecznie pod samą barykadę. Teraz załatw [GL] i trzech jego kumpli ukrywających się w sali obok stanowiska karabinu (najlepiej użyj granatów). W środku znajdziesz schody prowadzące do kolejnych drzwi, porcję granatów, amunicję oraz apteczki. Na zbiorniku leży sprzęt do granatnika zainstalowanego w twoim [SMG].

Skorzystaj z możliwości przejścia przez nowe drzwi. Sterowanie bramą zostało uszkodzone. Rozejrzyj się szybko. Z prawej strony powinieneś spostrzec [WB]. Strzel do nich. Ogromna metalowa belka zerwie się i uderzy w bramę śluzy. Droga wolna – ale nie do końca. Wybuch beczek uruchomił alarm wzywający [CD]. Wróć biegiem do stanowiska karabinu plazmowego i udziel policji lekcji pokory. Ruszaj z powrotem do garażu, gdzie czeka więcej [GL]. Obrzuć ich granatami. Skup się na aktywnym stanowisku karabinu plazmowego tuż przy samym wejściu do kompleksu. Uzupełnij zapasy i jedź naprzód przez otwartą już bramę.

Otwierając śluzę, powiadomiłeś lokalną policję o swej obecności. Cała najbliższa sekcja to głównie lawirowanie pomiędzy wystrzeliwanymi z [APC] rakietami oraz czającymi się przy i na mostach funkcjonariuszami. Tych drugich po prostu rozjeżdżaj, a przed rakietami umykaj, manewrując ślizgaczem. Uważaj na wszechobylskich [ISF]. Jeśli na jakiegoś wpadniesz, ściągnie cię z pojazdu. Nakarm go ołowiem. Zwróć też uwagę na unoszące się na po-



Jeśli przyłóż beczkę łomem, a klatka z zaopatrzeniem wpadnie do wody. Skocz w ślad za nią. Pozbieraj przedmioty i wracaj na ślizgacz.



z obu stron [GL]. Bądź w ciągłym ruchu. Teraz wjedź na podwyższenie po kawalku siatki, która opadła do radioaktywnego szlamu podczas strzelaniny. Przesłiznij się po nabrzeżu na drugą stronę zatrzaśniętej śluzy.

CANAL ROUTE #12

Ponownie czeka cię seria potyczek i wycieczki przez tunele. W tunelach uważaj na [GL] zrzucających [WB]. Pamiętaj, że rakiety wyrzucane z [APC] możesz już zestrzelić działkiem. Podobnie zresztą jak same [APC]. Za długim tunelem, przed którym na pomoście stał G-Man, znajduje się wyschnięta, odnoga rozle-



wiska. Załatw pilnującego ją [GL]. Punkt Lambda jest ukryty na podestu okrytym blachą. Uważaj na [ZI] i kilka [GK].

Czas odwiedzić mały port, znajdujący się zaraz za wyrzuconym na brzeg czerwonym holownikiem. Jednak zanim to zrobisz, zbadaj jeszcze dwa kontenery po prawej stronie statku. Gdy tylko wypłyniesz zza holownika, czeka cię przykra niespodzianka. Dwa [APC] zaczynają naparzać z rakiet. Dodaj gazu i skup się najpierw na dalszym [APC]. Gdy go zniszczysz, zawróć za holownikiem znajdującym się bezpośrednio w porcie. Daje niezłą ochronę przed rakietami nieustannie wypływającymi przez pierwszy [APC]. Zgnieć opór. Podpłyn do pobl-

że małego czerwonego kontenera, sąsiadującego z holownikiem. Musisz dostać się do niego z drugiej strony, wykorzystując przerwy między belkami. Strzel do ukrytych wewnątrz [WB]. Otworzy się przejazd dla ślizgacza. Trasa koło doku, gdzie stały obydwa [APC], do stań się na skocznię, a z niej do tunelu.

CANAL DAM

Niebawem wyrównasz rachunki z natrętnym [H], który męczył cię przez ostatnie pół godziny. Gdy oberwie już solidnie, zacznie zrzucać ci na głowę dziesiątki min. Miejsca do walki jest sporo. Według mnie najlepiej ukryć się pomiędzy dwiema dosyć wysokimi skalami, gdzie [H] może cię dopaść jedynie na chwilę. Gdy go w końcu załatwisz, podpłyn do wielkiej śluzy z czerwonym napisem nad bramą, wcześniej przeszukując okolicę (znajdziesz całkiem sporo zapasów). Wejść po drabinie na stojącą obok wieżę i użyj pokrętła. Naprzód przez bramę i po drewnianej rampie na górę w kierunku czerwonego magazynu, gdzie czają się [GL]. Wejść do środka. Zajmij się jeszcze dwójką funkcjonariuszy i zbierz interesujące cię przedmioty.

Następnie udaj się ślizgaczem przez drewniany mostek po drugiej stronie magazynu aż do drabiny. Wsiądź z maszyny. Zejdź na dół i odzyskaj pomieszczenie kontrolne przy tamie. Użyj wajchy po prawej stronie. Najbliższa część tamy podniesie się. Wróć do ślizgacza. Zeskocz do wody (nie bój się, że jest za wysoko). Rozpędź się maksymalnie przed dwoma dogodnie ułożonymi pniami i przeskocz przez otwartą część tamy. Gratuluję. Właśnie dotarłeś do następnego rozdziału.

Rozdział 5: Black Mesa East

BLACK MESA EAST (LAB LEVEL)

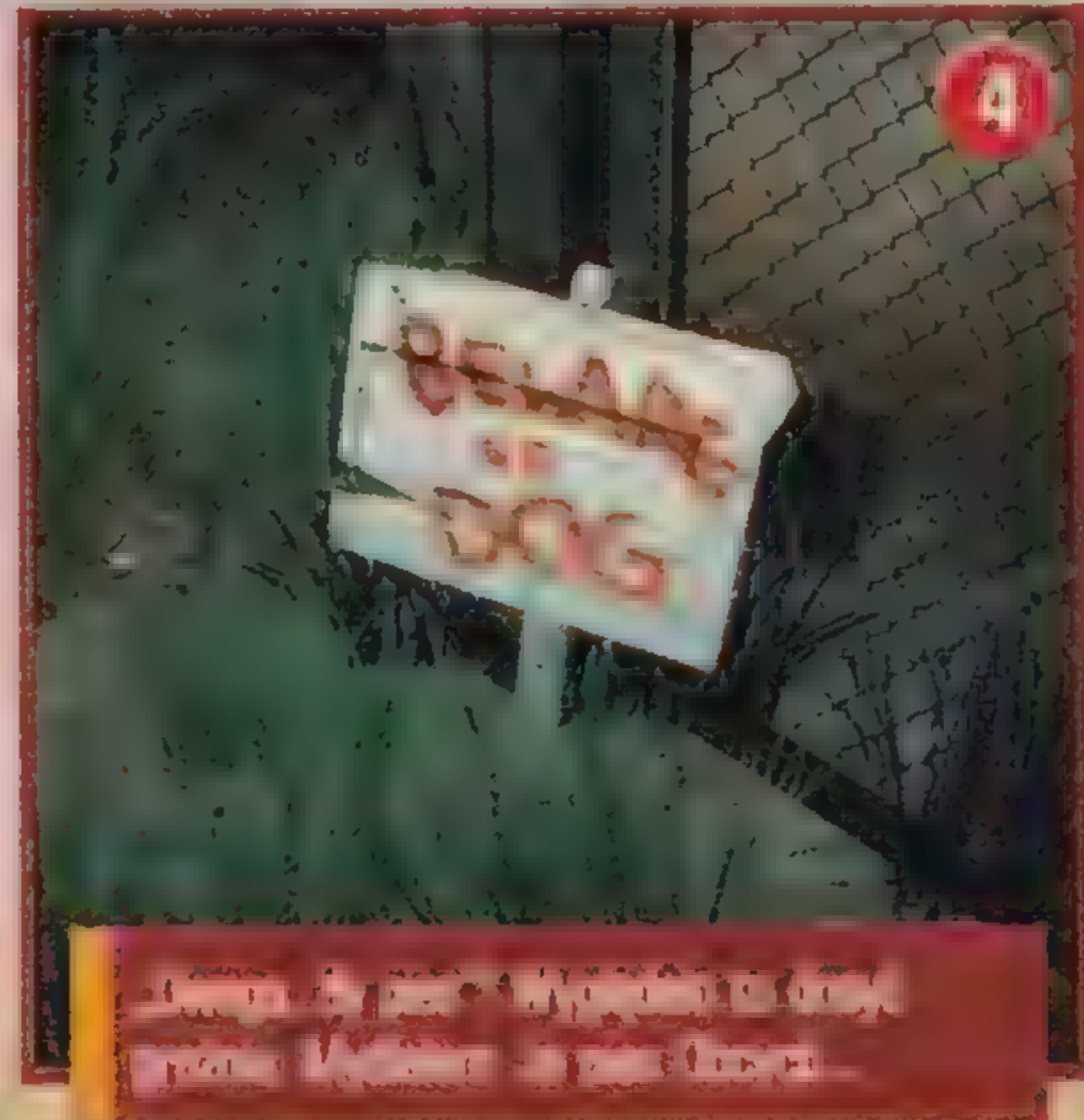
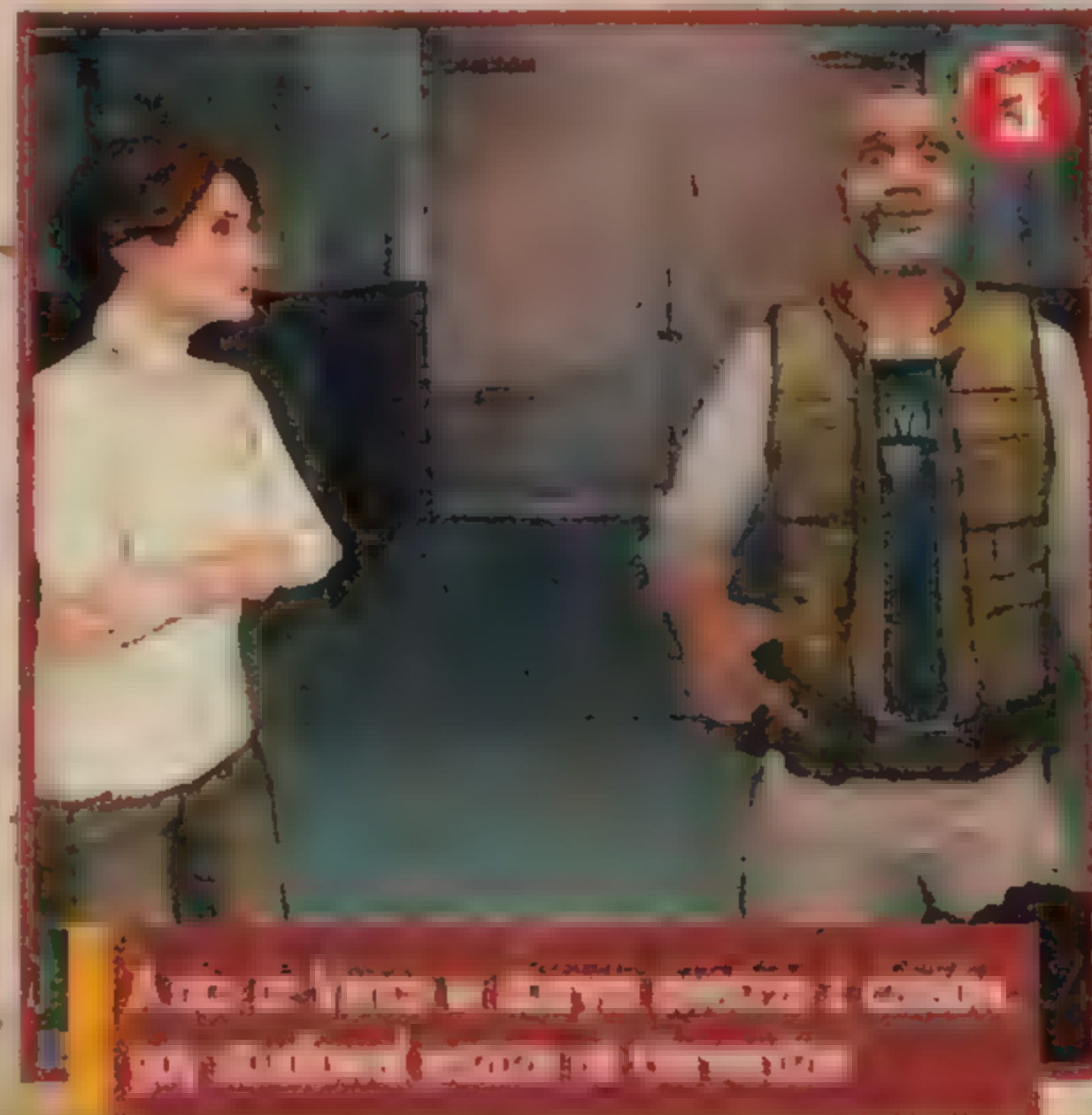
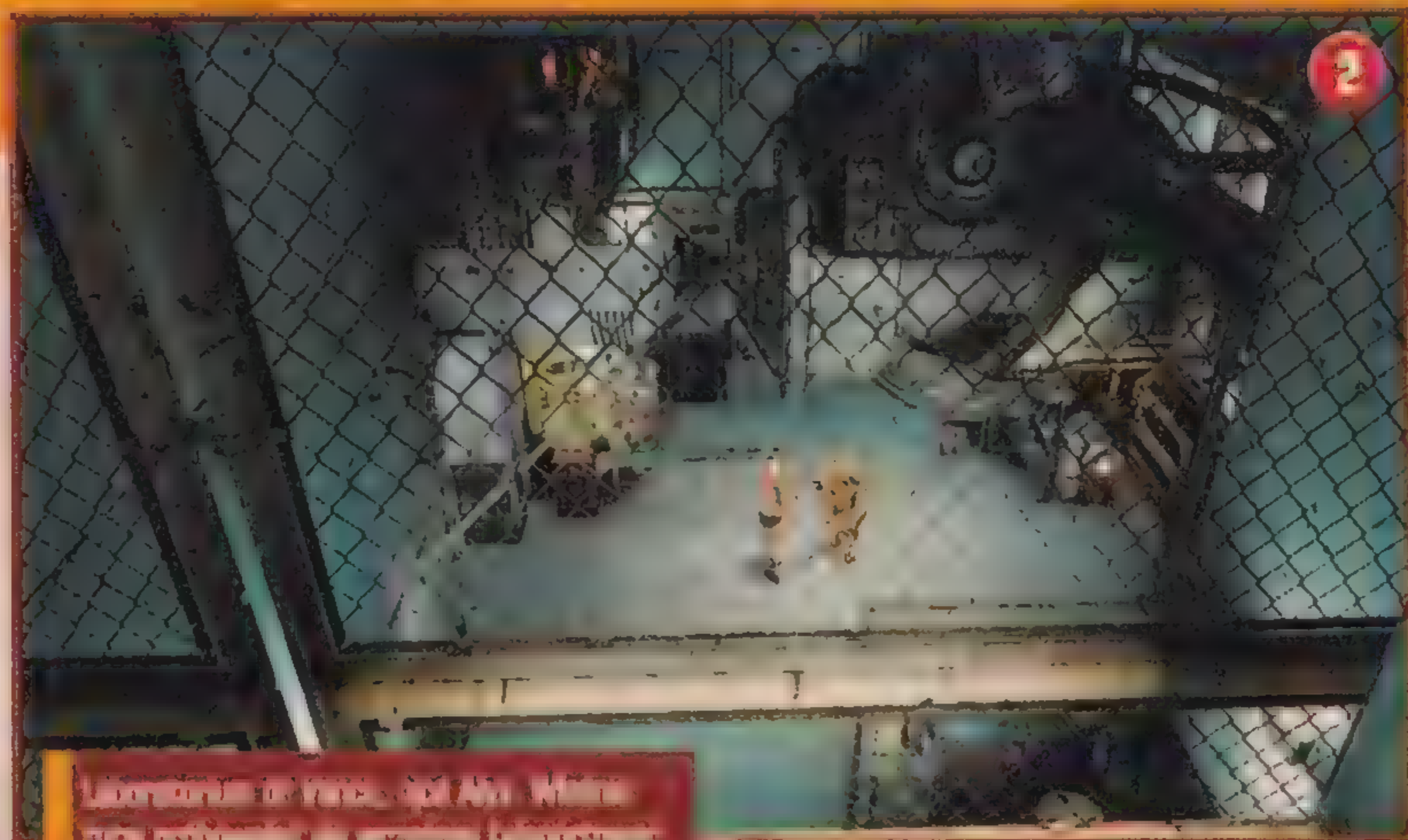
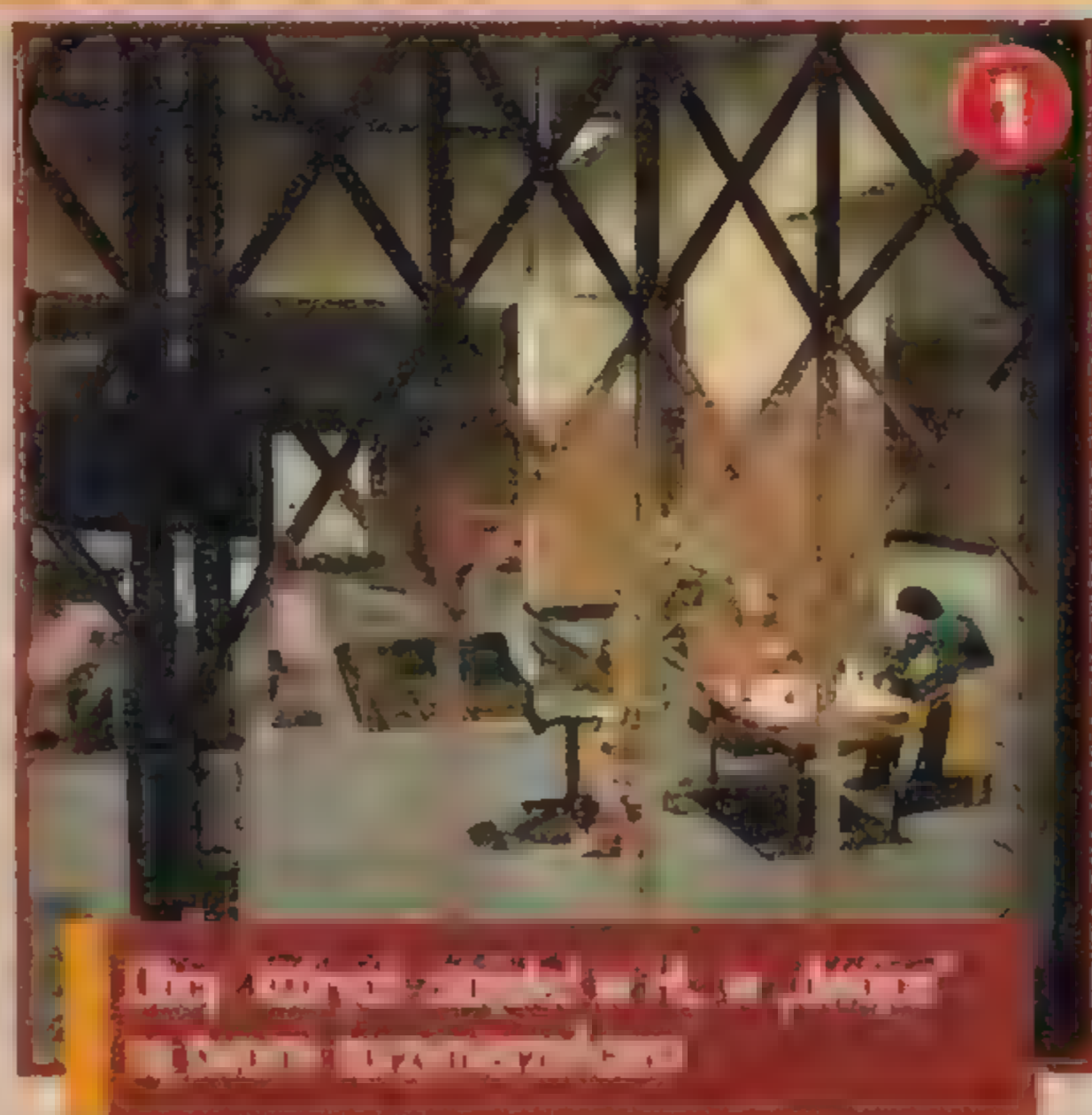
To najłatwiejszy poziom w całej grze. Dr Mosman zabierze cię na spotkanie z dr Vancem zaraz po procedurze odkażania. Po wyjściu z windy zostaniesz oprowadzony po laboratorium. Pojawi się też Alyx, żeby się przywitać.

BLACK MESA EAST (SCRAP YARD)

Kilka minut później przespaceruj się z Alyx na złomowisko, gdzie otrzymasz w prezencie Gravity Gun (GG) oraz kilka lekcji, jak działa i jak należy go używać. To chyba najfajniejsza broń w całym HALF-LIFE 2, więc ćwicz, próbuj, baw się. Nikomu tutaj nie zrobisz krzywdy.

Czas poznać ulubieńca Alyx – ogromnego mechanicznego psa, zwanego oryginalnie Dogiem. Z tej okazji będziesz miał znowu szansę potrenować zastosowania [GG]. Sielanka potrwa jeszcze chwilę. Nagle wszystko zatrzęsie się od potężnych wybuchów. Kombinat znalazł drogę do tajnego kompleksu naukowego rebeliantów. Zaniepokojona Alyx będzie chciała sprawdzić, co się stało. W drodze powrotnej rumowisko powstałe z zawalonego sufitu odetnie cię wraz z Dogiem od Alyx.

By ponownie spotkać się ze znajomymi, będziesz musiał przejść przez opuszczoną kopalnię zwaną Ravenholm. Dog otworzy stalową barykadę blokującą wejście na jej teren. Znajdź szyb windy, a następnie zamknij ją na kłódkę drabiny. Łomem rozwiąż problem braku klucza i ruszaj na górę.



Rozdział 6: „We don't go to Ravenholm...”

W tym rozdziale amunicja to wyjątkowy rarytas. Dlatego w ramach oszczędności zamiast broni palnej staraj się jak najczęściej używać [GG]. Genialnie sprawdza się w kombach z [WB], pilami tarczowymi [PT] czy butlami gazowymi [BG]. Te drugie potrafią przeciąć nawet kilka stworów naraz. Stosuj [PT] jak broń wielorazowego użytku. Warto też mieć oczy dookoła głowy, gdyż tutejsze [Z] mają brzydki zwyczaj pojawiania się zupełnie znikąd. Zwłaszcza w miejscach, które masz już za sobą i uważasz za oczyszczone z potworów.

RAVENHOLM: DARK ENTRIES

Ruszaj prosto w kierunku dyndającego korpusu. Wejdź do oświetlonego budynku po lewej. W okolicznych pokojach jest równie dużo [Z], co różnej maści broni miotanej, którą można na nich wypróbować. Podążaj przejściem prowadzącym na zewnątrz. Uważaj na wirującą maszynę. Jak długo kucasz, tak dłu-

go nic ci się nie stanie. [Z] nie wiedzą, jak należy kucać :). Gdybyś chciał wyłączyć lub włączyć wirnik, wystarczy nacisnąć „E”. Trzymaj łom w pogotowiu. Kontrolujące ciała zombie [GK] mogą przeżyć cięcie śmigłami. Wejdź przez drzwi po lewej, zabijając wewnątrz [GK]. Jest tu [A] oraz [PT]. Sprawdź ciemny zakamarek w rogu, gdzie czai się jeszcze dwóch [Z] i [GK]. Opuść pomieszczenie.

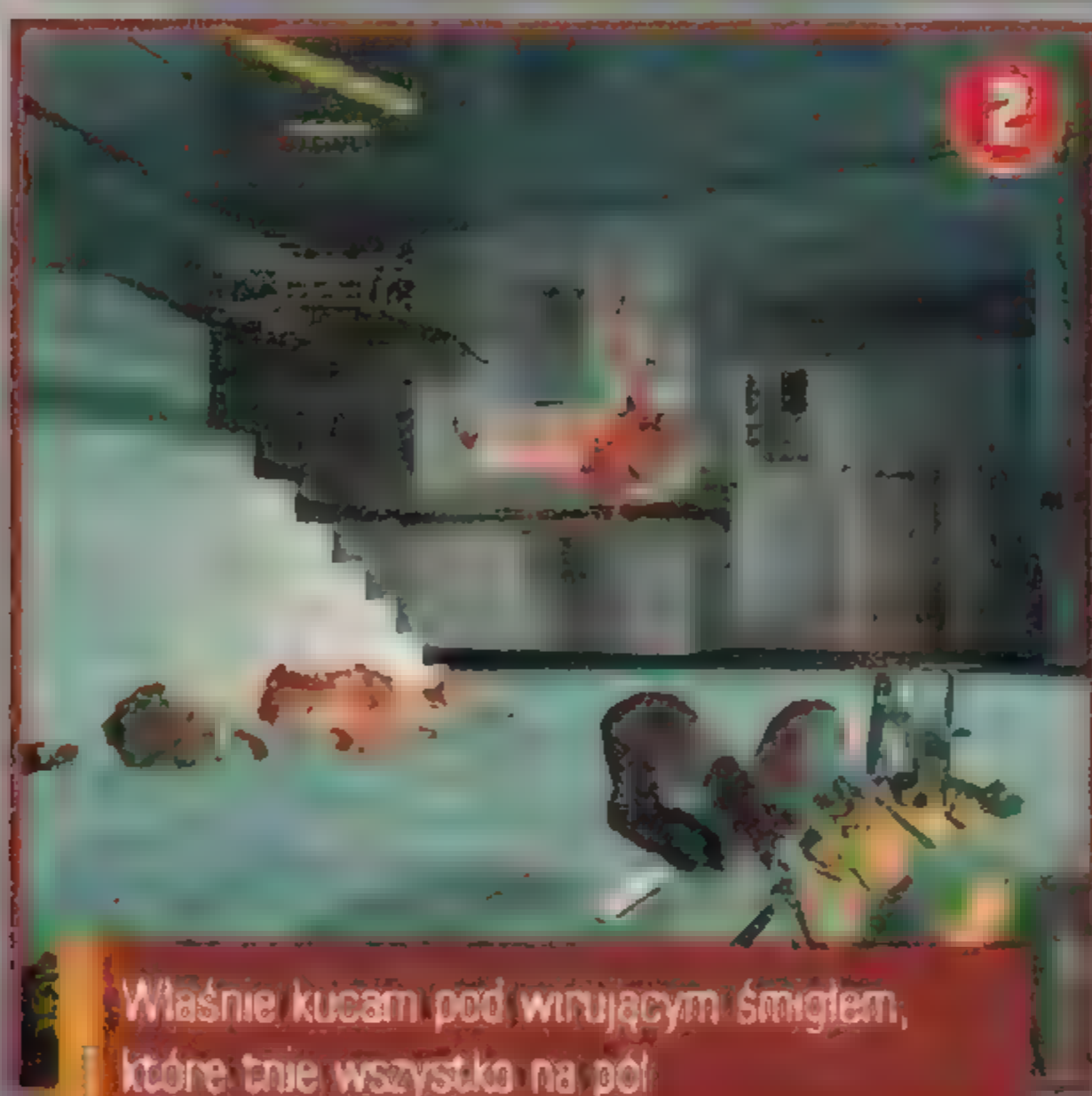
Zabij [Z] szwędającego się na końcu przedpokoju i wbiegnij do środka. Z ziemi powoli powstają liczne [Z]. Kucnij pod wirującą maszyną. Poczekaj, aż wszystkie zginą. Po wyjściu z pokoju, w oknie na piętrze ujrysz ojca Grigorija – twego jedyne go sprzymierzeńca. Udaj się dalej.

Za słupem jest [A]. Podobnie przed drzwiami. Kilku [Z] wytoczy się na zewnątrz. Zakończ ich cierpienia. Wewnątrz odnajdziesz więcej zaopatrzenia. Odkręć gaz. Wciskając pstryczek, możesz usmażyć zamkniętego [Z].

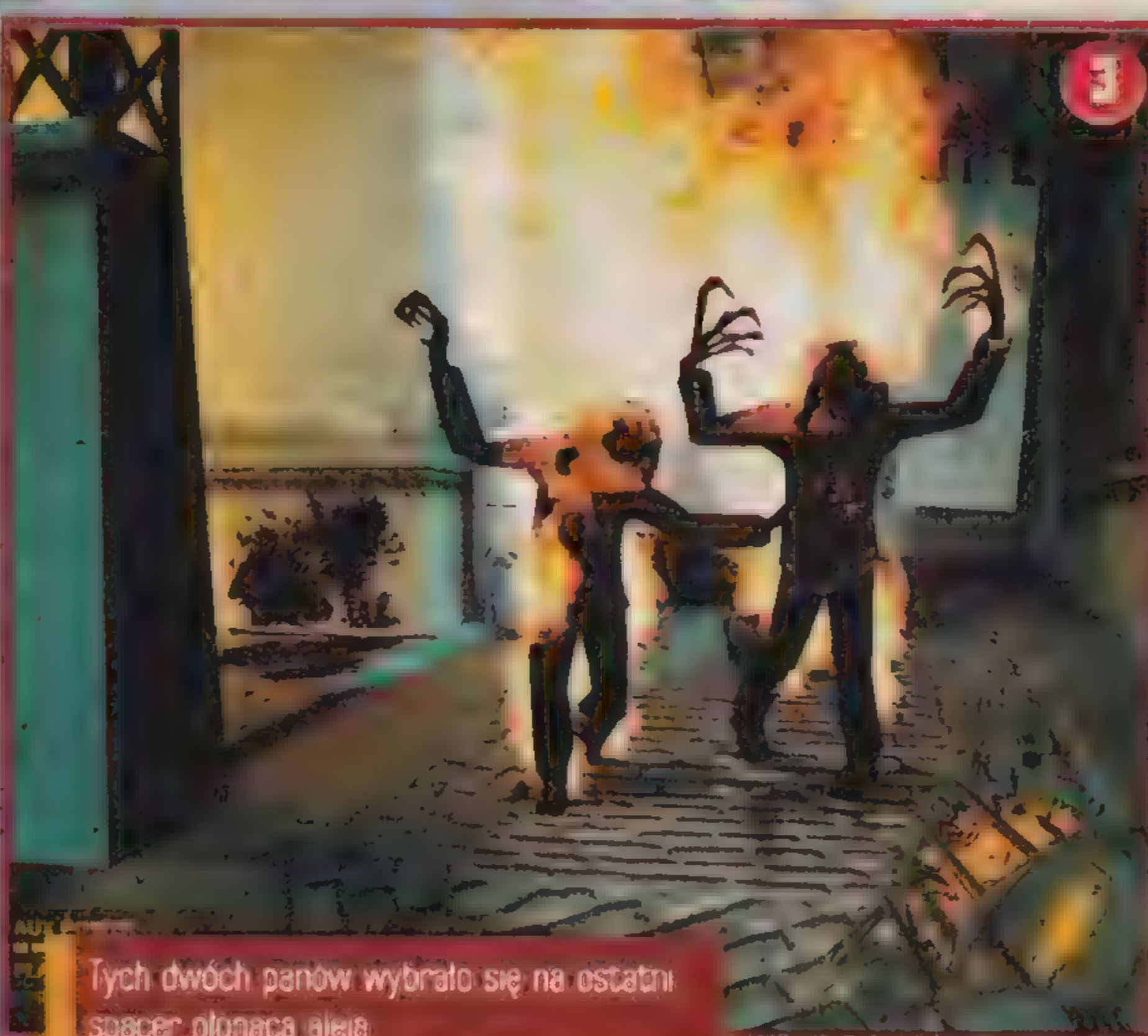
By móc przejść dalej, zakręć zawór na



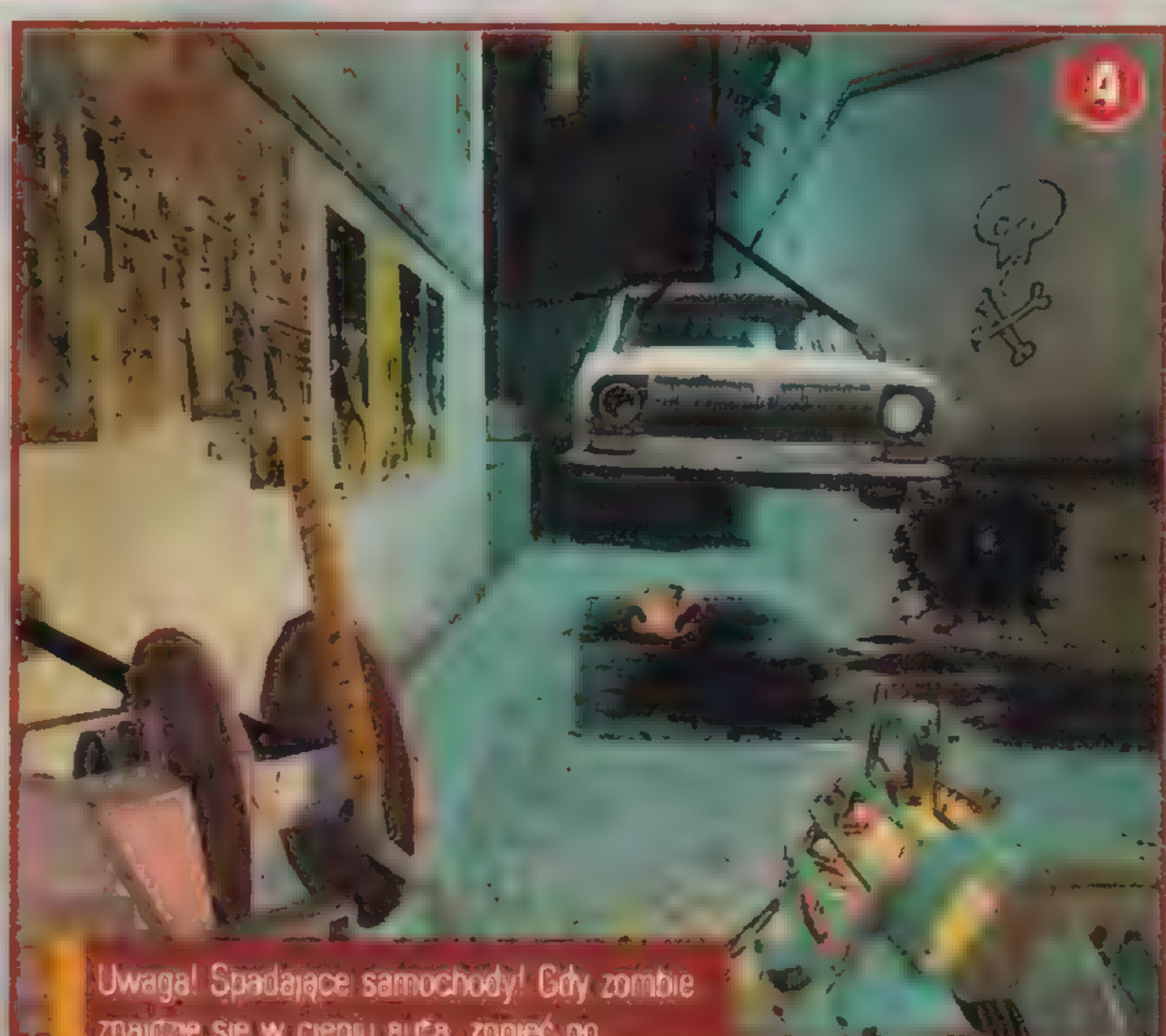
Początek alei potępieńców, nad zbawieniem których czuwa ojciec Grigorij



Właśnie kucam pod wirującym śmigłem, które tnie wszystko na pół



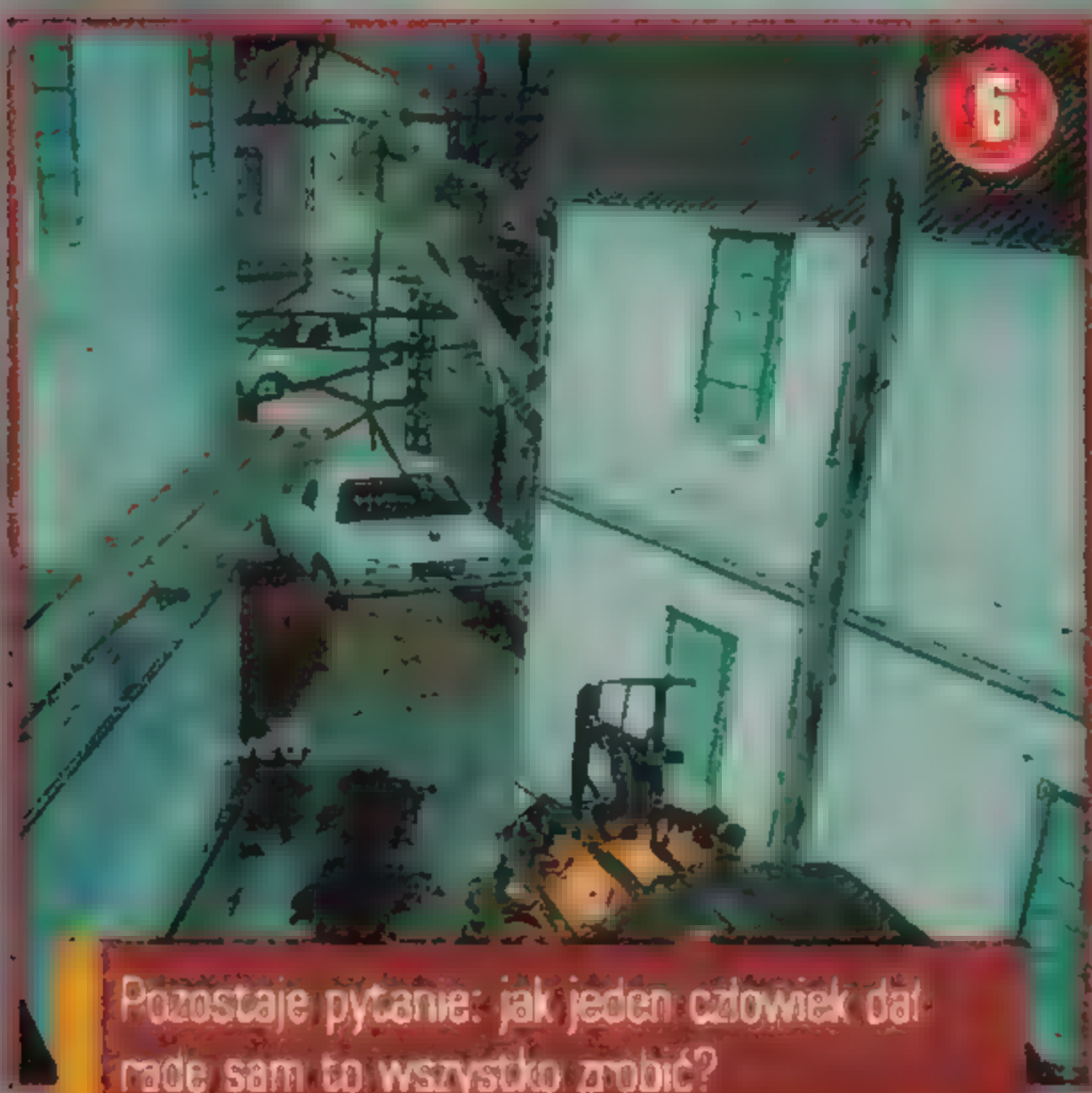
Tych dwóch panów wybrało się na ostatni spacer płonącej aleją



Uwaga! Spadające samochody! Gdy zombie znajdzie się w cieniu auta, zgnieć go



Spadające samochody zadziwiają swoją funkcjonalnością. Służą też jako windy



Pozostaje pytanie: jak jeden człowiek da radę sam to wszystko zrobić?

szczytce wzniesienia. Gdy [Z] cię zauważą, cofnij się. Odkręć gaz i we właściwym momencie naciśnij pstryczek-elektryczek. Palący się [Z] przejdą jeszcze kilka kroków i padną. Wróć do stosu pogrzebowego, zgaś płomień, używając zaworu gazowego. Wejdź do domu, z którego przemawiał kaznodzieja. Wewnątrz najpierw ciśnij [WB] w górę schodów, by zdjąć trzech [Z]. Oczyszcz zablokowaną przez meble klatkę schodową. Na górze czeka jeszcze trzech [Z] i nowy typ krabów – Trujący [TGK]! W pokoju z [TGK] jest wajcha odcinająca prąd. Użyj jej. Tuż przed samym wyjściem z domu zostaniesz zaatakowany przez dwa [TGK]. Szybko odkręć gaz i ponownie podpal stos. [TGK] powinny spłonąć żywcem.

Przez płonąca alejkę i po drabinie przedostań się na drugą stronę płotu. Teraz na szczyt, skąd przeskoczysz na dach. Posłuchaj Grigorija. Zeskocz na pomost zawieszony nad płonąca aleją. Przejdź nim do otwartego okna i wejdź do środka. Z podestu w sąsiednim pomieszczeniu użyj [BG]. Oczyszcz pokój poniżej z [GK] oraz [Z].

Zeskocz i wyjdź przed dom, gdzie wiszą samochody-pułapki. Gdy [Z] pojawią się w cieniu

auta, pociągnij za wajchę. Po kłopotcie! Powtarzaj czynność, aż wszystkie zginą. Drugi samochód służy także jako winda, z której możesz przeskoczyć w ciemność oznaczoną Lambdą (znajdziesz [A], [B] i granat) lub przejść na drewniane łączniki prowadzące do pobliskiego okna.

RAVENHOLM: CENTRAL THOROUGHFARE

Wejdź przez okno i drzwiami na korytarz. Otwórz następne drzwi. Strzel dwukrotnie do stojących tam [WB] i natychmiast cofnij, się zamykając drzwi za sobą. Cała heca po to, by ubić nowy szybki typ Headcraba [SGK]. Po wybuchu przejdź do pokoju, skąd będziesz widział ojca Grigorija prującego do wszystkiego, co się rusza. Oczywiście oprócz ciebie. Pozbieraj niezbędne zapasy. Wyjdź przez okno i pomóż klesze sprzątnąć potwory z okolicznych gzymsów oraz podwórka na dole. Do przyciągania [WB] z dołu możesz użyć [GG]. Trzeba się tylko dobrze ustawić (najlepiej na samej krawędzi lub gzymsie). Uważaj, żeby nie spaść.

Wysprzątane? Będąc na podwórku udaj się do drabiny stojącej na jego skraju. W górę na

pro wizorkę z desek. Następnie odwiedź dach po lewej. Zgarnij zapasy i przyłóż łomem krabowi. Zawróć i skieruj się na dach z prawej. Teraz przez okno do środka. Zabij pelzającego [Z], a potem przejdź do sąsiedniego pokoju. Możesz skorzystać z pozostawionej [A]. Schodami zbliża się banda [Z]. W pobliżu znajdziesz przedmioty świetnie sprawdzające się jako pociski. Po akcji opuść budynek schodami.

Na zewnątrz zauważysz szybkie zombie [SZ] skaczące jak szalone po dachach. Jeden natychmiast cię zaatakuje, więc bądź gotów. Przeszukaj okolicę. Znajdziesz trochę [Z], trochę [A], amunicję oraz [GK]. Udaj się do budynku pełnego nieczynnych prałek. W drodze na dach pozbądź się wszystkich [Z] i [GK], których tam spotkasz. Na dachu czeka już Grigorij z prezentem. Otrzymasz strzelbę SPAS-12 – świetną na małe odległości, zwłaszcza do zwalczania [SZ], akurat wspinających się po rynnach. Celuj w głowę i tylko w głowę. Inaczej marnujesz amunicję. Przeskocz do stojącego naprzeciwko zbiornika z wodą. Po drabinie na następny dach. Kolejne 3-4 [SZ]. Pamiętaj, żeby w wolnej chwili przeładowywać shotguna. Wejdź do pokoju.

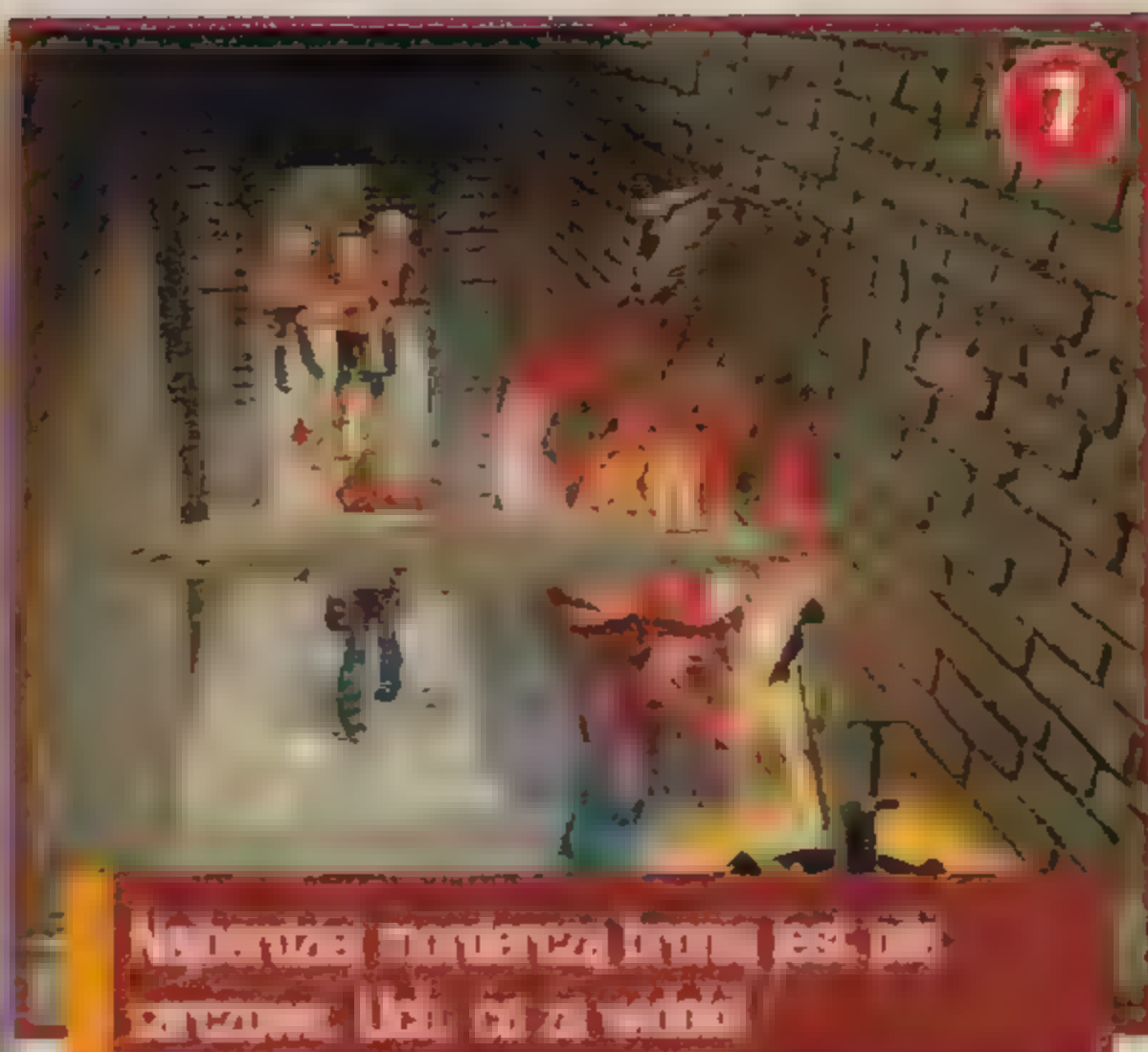
Przywołanie windy ściągnie jeszcze 1 dwójkę [SZ]. Pozbieraj zapasy i jedź.

Na dole spotkasz zombie rzucającego trującymi Headcrabami [TZ – trujący zombie]. To prawdziwy twardziel wśród martwiaków. Ginie dopiero po trzecim strzale ze strzelby i to z bliskiej odległości. Zabij wszystko, co zostanie na ciebie rzucone bądź atakuje. Następnie po zepsutym samochodzie i drewnianej kładce przejdź na drugą stronę siatki. Idąc ciemną aleją trafisz na dziedziniec.

RAVENHOLM: TOWN SQUARE

Z dachu spadnie [WB]. W następnej części gry [Z] i [TZ] będą się pojawiać cały czas, bez względu na to, ile zabijesz.

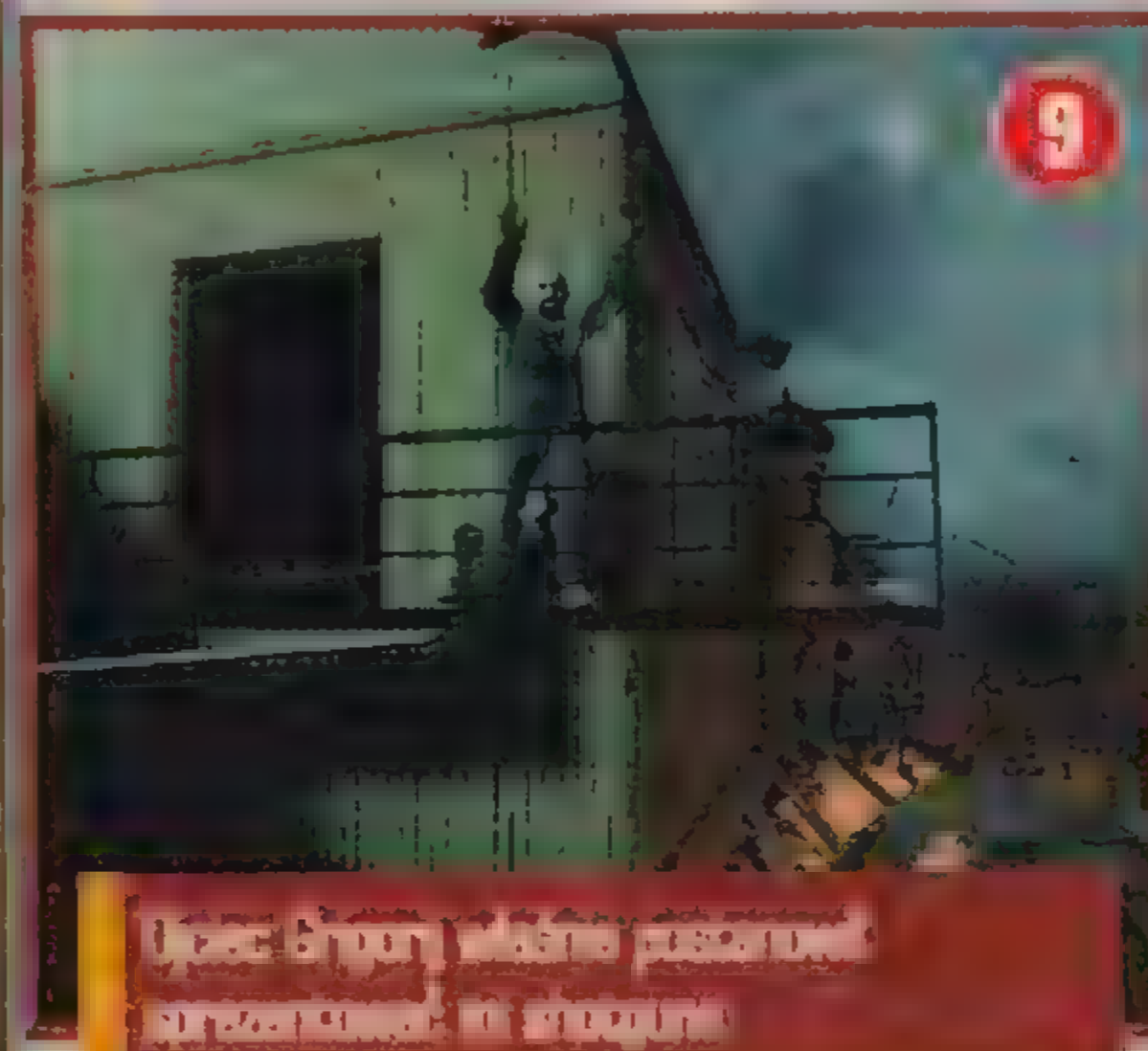
Najpierw żwawo przez dziedziniec, omijając pojawiające się [Z] i [TZ]. Są za wolne i jest za dużo miejsca, żeby stanowiły poważne zagrożenie. W centrum placu z prawej strony znajdziesz wejście do żółtego budynku z blachy falistej. Przedostań się na oświetlony balkon. Użyj dźwigni. Zauważ, że drewniany podest przesunął się w kierunku budynku naprzeciwko. Możesz użyć [GG] do ściągnięcia [WB] i posprzątania dziedzińca teraz już pełnego [Z] i [TZ]. Wróć na podwórko. Śmignij w prawo oddaloną uliczką. Po skrzyniach z [A] wejdź na podwyższenie. Na jego końcu zeskocz na sąsiadujący gzyms, prowadzący do drabiny. Dalej w górę, drewnianą kładką i po dachach w kierunku przesuniętego wcześniej podestu. Uwaga! Pojawi się [SZ]. Na dachu obok jest mnóstwo zapasów. Zajrzyj tam, jeśli uważasz to za stosowne. Korzystając z podestu, kieruj się na dach naprzeciwko ciemnej alei, którą dotarłeś do dziedzińca. W drodze na miejsce zaatakują cię sfera [SZ]. Zastrzel wszystkie i przeskocz na żelazną rampę po drugiej stronie ulicy, jak najbliżej drzwi. Część rampy bliżej budynku zerwie się. Wejdź do pokoju. Weź [PT], ponieważ za chwilę spotkasz grupę [Z].



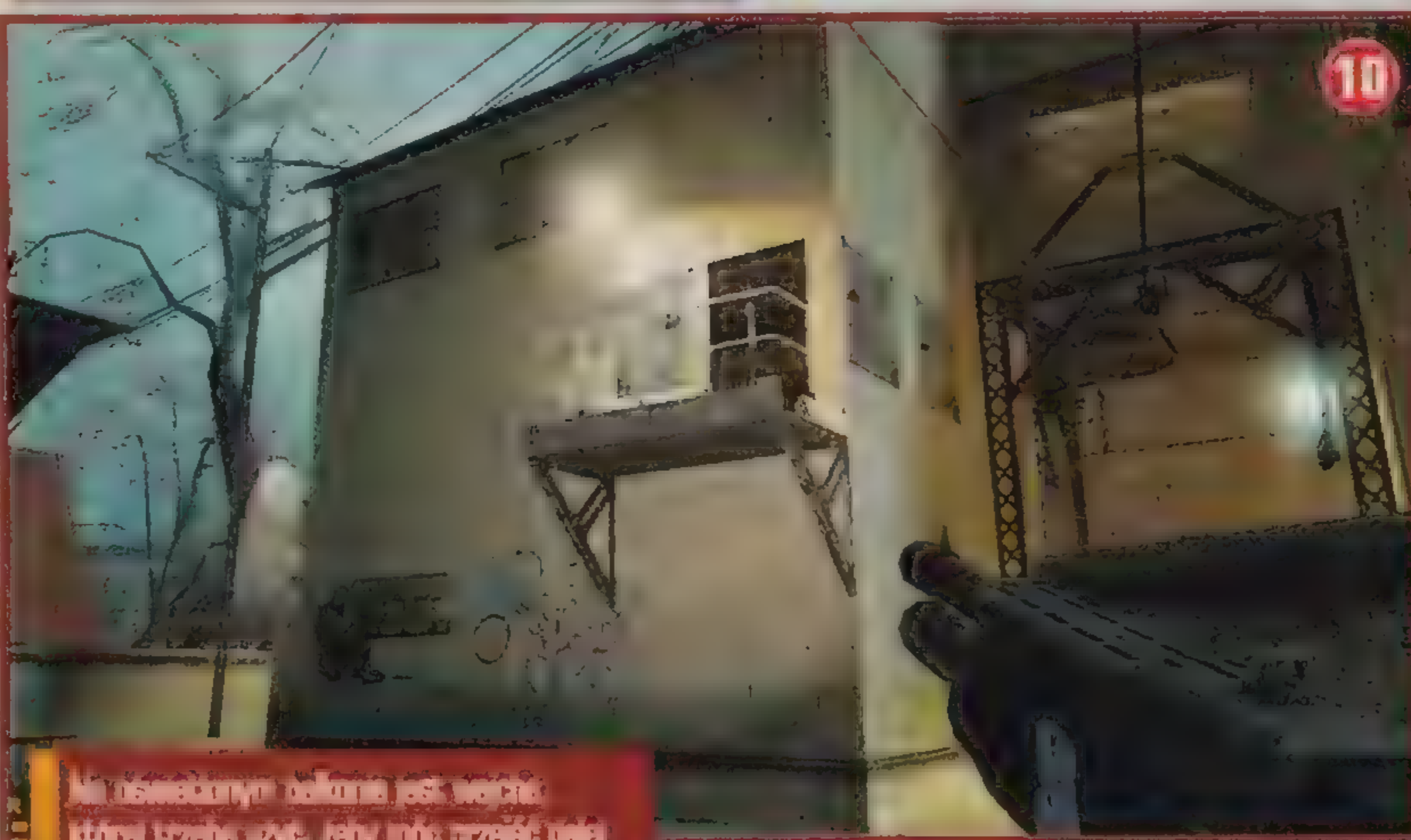
Nadzieja, że ten budynek jest bezpiecznym. Uważaj, co z wódem.



Pięć minut znowu za sobą. Uważaj, co z wódem.



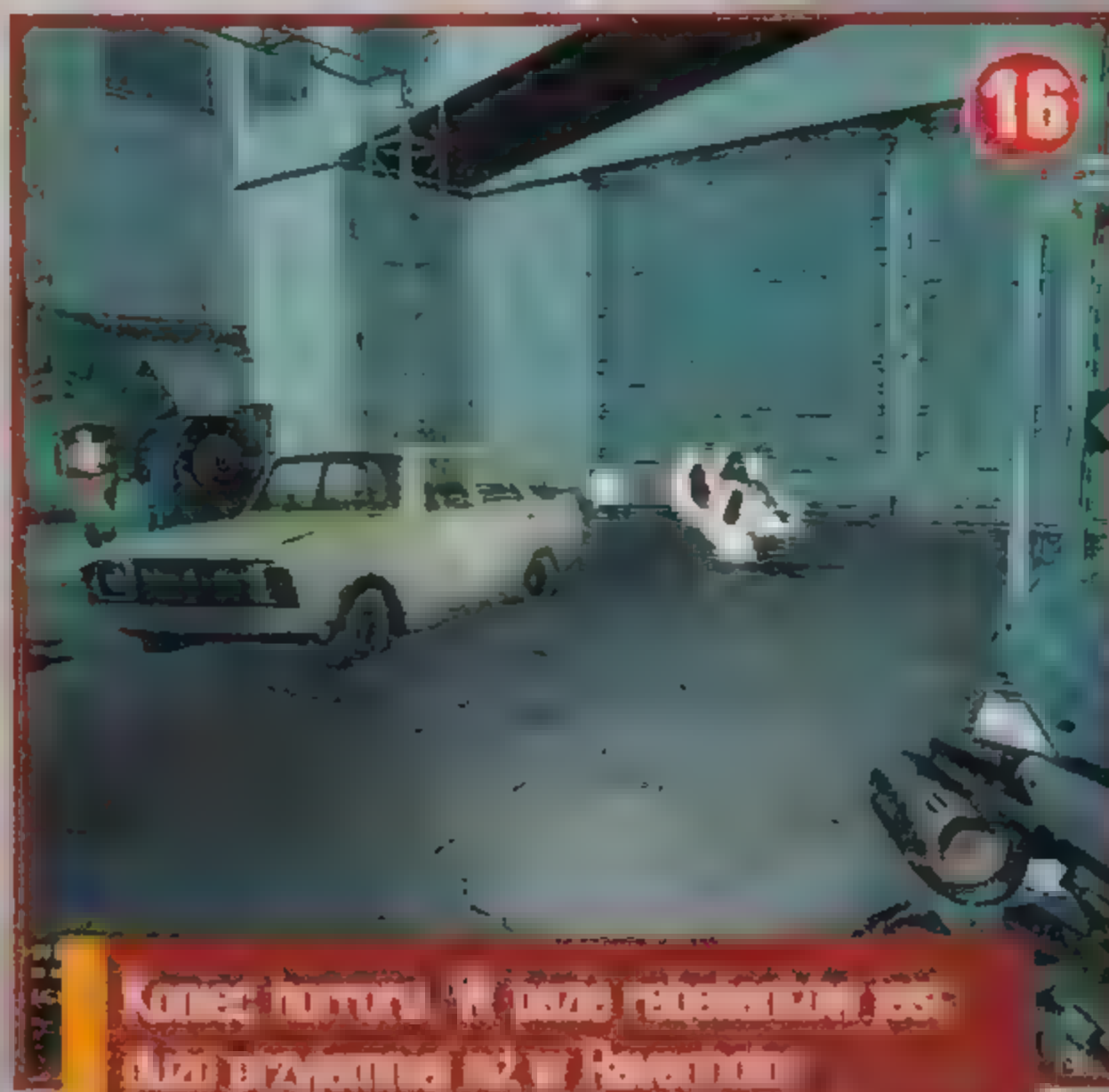
Upał Grigorij właśnie przesunął podest. Wracaj na podwórko.



Na oświetlonym balkonie jest wódek, którą trzeba zjeść, żeby móc przejść dalej.



Poznajmy z bohaterami, że nie powinniśmy zabijać zombie w kopaniu.



Koniec historii. W końcu rebelianci nie mogą przetrwać w Ravenholmie.

Jeśli dobrze przymierzysz, zdejmiesz wszystkie jednym strzałem. Niedobitki załatw łomem.

RAVENHOLM: CHURCH GROUNDS

Zejdź po schodach w poszukiwaniu drabiny prowadzącej do zagrazonego ciemnego pomieszczenia. Gdy już tam będziesz, rozwal łomem czające się między kartonami [GK]. Teraz przebij się do zablokowanych kratami drzwi. Na zewnątrz przeskocz na następny budynek, a z niego na jeszcze jeden. Teraz musisz znaleźć się na ziemi. Walcz tylko z [SZ]. [TZ] w miarę możliwości omijaj. Znajdź metalowe schody wijące się w górę. Są tuż za placikiem z [TZ]. Biegnij nimi aż do drzwi. W pokoju pozbieraj zaopatrzenie. Teraz drabiną na dach. Kłapa podniesie się sama.

Ojciec Grigorij czeka w pobliżu. Jest gotów wysłać po ciebie mały wózek linowy. Trochę to jednak potrwa. W międzyczasie będziesz musiał odeprzeć atak wściekłych [SZ]. Amunicja do strzelby leży gdzieś obok. Na krawędzi budynku są dwie rynny, po których [SZ] będą się starały dostać się na górę. Rynny telepią

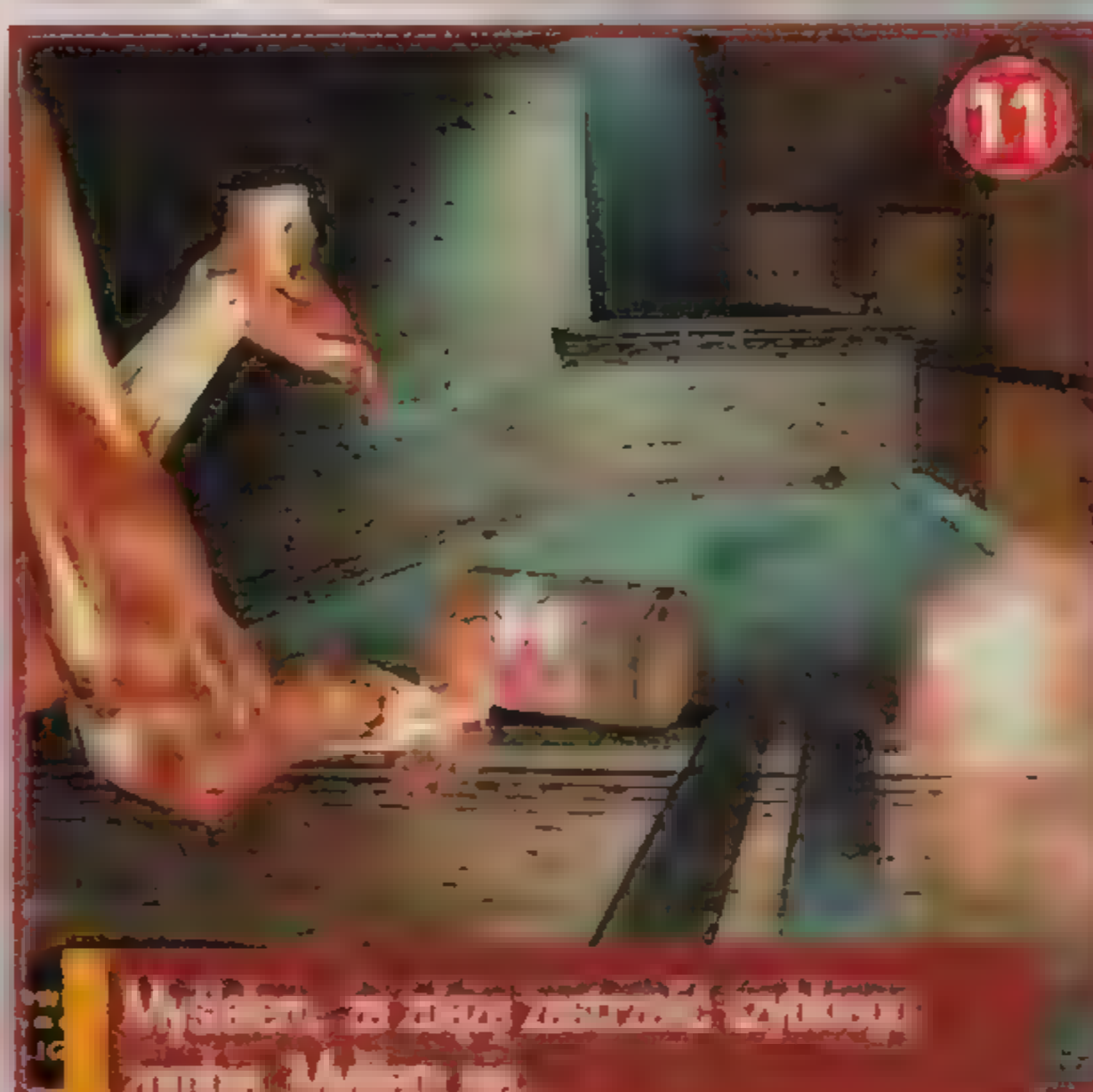
się, gdy są używane. Gdy wiesz, po której z nich wchodzi [SZ], kucnij i wychyl się, by mieć czystą pozycję do strzału. Poczekaj, aż zbliżą się i ognia! W końcu przyjedzie wózek. Wsiądź do niego i pociągnij za wajchę. Zjedziesz na spotkanie z Grigoriem. Uzupełnij ponownie zapasy i po wysłuchaniu wykładu księdza rusz z nim na cmentarz. Nie może zginąć, dopóki nie otworzy bramy prowadzącej do kopalni.

RAVENHOLM: GRAVEYARD

Armia wszelkiej maści zombie czeka w drodze na cmentarz i na nim samym. Proponuję, byś używał przede wszystkim strzelby – wymiennie z [GG]. Znajdziesz sporo gadżetów nadających się na pociski. Po przejściu przez bramę ruszaj do kopalnianego szybu.

RAVENHOLM: THE MINES

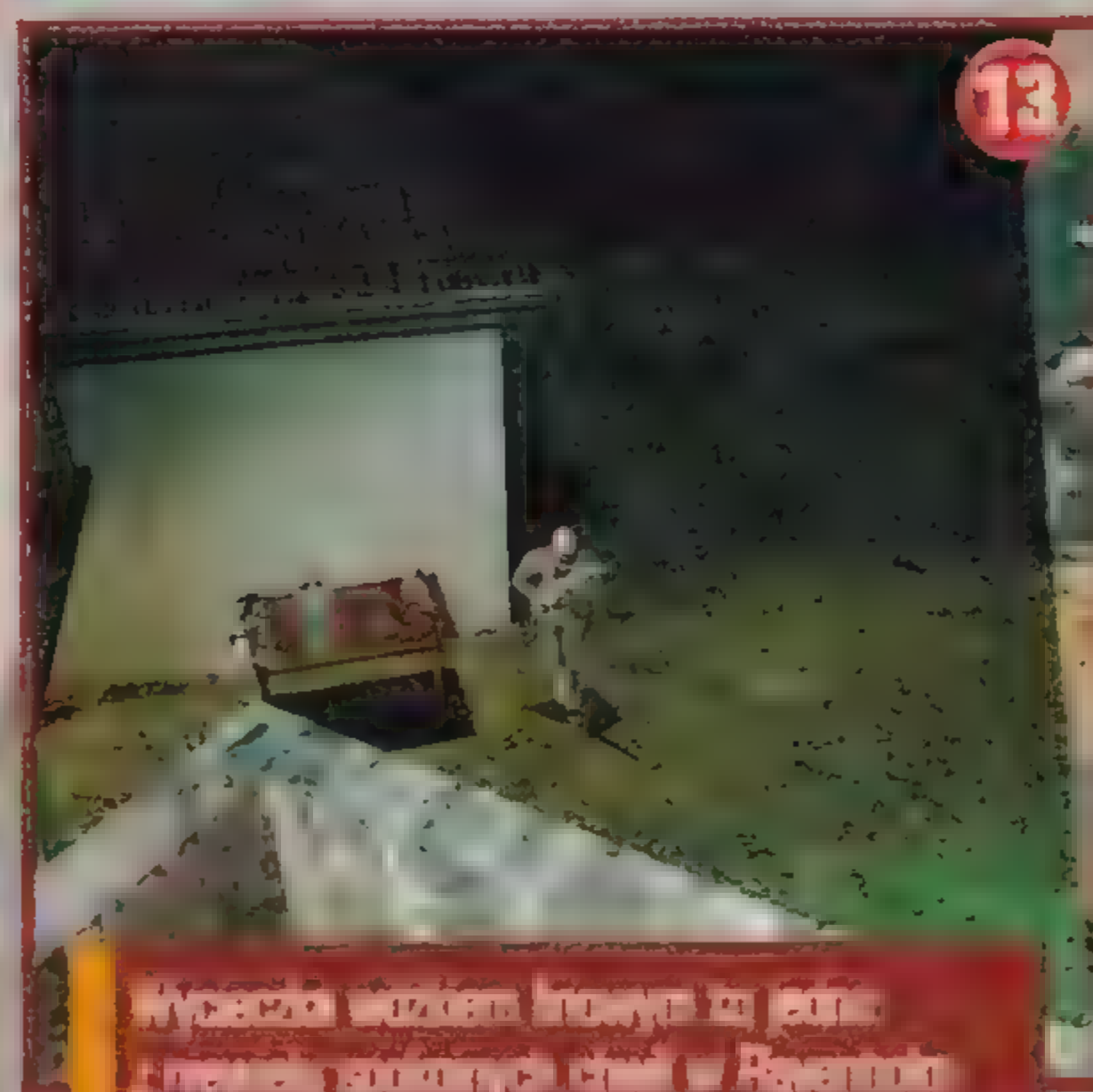
Korzystając z belek w szybie, uważnie i po mału zeskocz na metalową rampę z [A]. Na samym dole roi się od [GK]. Przez wylot w rampie przeskocz do składu gadżetów. Po-



Wyskoki na dachach, znowu. W tym miejscu znowu wódek.



Jeśli już masz wódek, to nie musisz już więcej zjeść. Wódek jest wódek.



Wyczerpi wódek linowy za pomocą znowu spotkasz ciw w Ravenholmie.



Na cmentarzu dużo pleców [SZ]. Wódek jest naprawdę wódek.

zbieraj sprzęt. Zanim zdecydujesz się zejść na dół, musisz tam trochę posprzątać. Headcrabów jest zbyt dużo, byś przeżył bez robienia porządków. Granaty i [WB] powinny załatwić sprawę. Resztę zastrzel. Co pewien czas i tak będą pojawiać się nowe, więc gdy uznasz, że na dole jest wystarczająco bezpiecznie, zeskocz. Poszukaj wejścia na rampę prowadzącą na drewniane krokiew za metalową siatką. Kucnij i przeskocz na pierwszą.

Pozbądź się biegających na dole stworów, wysadzając beczkę. Zeskocz i podejdź do szybu. Nie próbuj przeskakiwać po belkach na drugą stronę. Pękają i spadniesz bez zapasów. Gdy zapasy są daleko, najlepiej sięgać po nie [GG]. Zeskocz do wody. Uważaj na [SF], gdy będziesz uzupełniał zapasy tlenu. Zanurkuj w poszukiwaniu sali z płonącym ogniskiem.

RAVENHOLM: RAILWAY SIDINGS

Niedaleko stoi wózek z wirnikiem. Odpal i ruszaj w górę w niewielkiej odległości za nim. Wirujące śmigło zabije wychodzące z boków tunelu [Z]. By nie oberwać, chowaj się we wnękach, gdy wózek wraca na dół. Wyjdź na powierzchnię.

RAVENHOLM: SHOREPOINT ENTERANCE

Z prawej strony leżą zapasy amunicji. Teraz musisz przebić się torami do rebelianckiej bazy. Snajperom wrzucaj przez okna granaty. Spotkasz też kilkunastu regularnych żołnierzy Kombinatoru [ZK] wyposażonych w karabinki pulsacyjne. Część z nich zabezpiecza tyły, a część szturmuje obóz Ruchu Oporu. Gdy się ze wszystkimi uporasz, przyjdzie czas na pogawędkę z rebeliantami i Alyx.

Rozdział 7: Highway 17

SHOREPOINT BEACHHEAD

Przejdź przez drzwi. [A] leżą na skrzyni. Na długim molo stoi niewielki samochód terenowy przystosowany specjalnie do jazdy po piasku. W tym rozdziale będzie twoją prywatną ruchomą fortecą. Wyposażony jest w karabin Gaussa (możesz nim strzelać, korzystając ze zbliżenia – klawisz „Z”) i nieograniczoną liczbę amunicji do pistoletu maszynowego MP7. Prowadzi się go podobnie jak kanałowy ślizgacz. Nadużywanie opcji nitrodoładowania powoduje, że masz dużo mniejszą kontrolę na autem. Gdy ją tracisz, wciśnij „spację”, czyli hamulec ręczny. Czasami to jedyna metoda, żeby nie spaść z trasy do głębokiej wody. A głęboka woda oznacza śmierć.

Wskakuj do auta. Operator żurawia będzie chciał postawić cię na piasku w sąsiedztwie mola. Jednak magnes zepsuje się i spadniesz do góry kołami. Czyhające na dole Mrówkolwy [AT – Antlions] zaatakują. Szybko wyskocz z auta. Użyj [GG] do odwrócenia samochodu (prawy przycisk myszy). Nie ma sensu walczyć tutaj z [AT], ponieważ stoisz na piasku, co oznacza, że będą się pojawiać non stop, aż z niego nie zejdziesz. W ogóle staraj się nie walczyć z [AT]. Jeśli już pojawiają się w okolicy auta – rozjedź je lub omijaj. Rozjechane zostawiają ładne barwne plamy na karesorii.

Rusź w prawo, na wyboistą trasę prowadzącą na pobliskie wzgórze. Użyj turbo, by przeskoczyć wyłom w uszkodzonej jezdni. Ostro skręć w prawo, gdy zobaczysz znaki oznaczające prace drogowe. Odwiedź prymitywnie wyglądającą chatę. Uzupełnij zapasy i pędź do ciemnego tunelu.

NEW LITTLE ODESSA

Po drugiej stronie zjedź z klifu. Na razie czeka cię przygoda w terenie. Najbliższy przysta-

nek to duże urządzenie przypominające ruchomy obelisk. Jeśli jest włączone, w promieniu kilkunastu metrów jesteś chroniony przed atakami [AT], które bardzo nie lubią wytwarzanych przez obeliski wibracji.

Wysiądź z auta i udaj się do pobliskiego domu. [GG] odblokuj wejście do piwnicy. Do zabijania wrogów staraj się używać MP7 – po to zainstalowano z tyłu samochodu pudło z nieograniczoną liczbą amunicji. Zastrzel [TGK]. Przez otwarte drzwi wrzucić pięć granatów do pokoju na górze. Zabij czającego się tam [TZ] oraz pozostałe [TGK]. Weź granaty z ciemnozielonej skrzyni. Wskocz do oczyszczonego pokoju. Uzupełnij zapasy i wracaj odpalić auto.

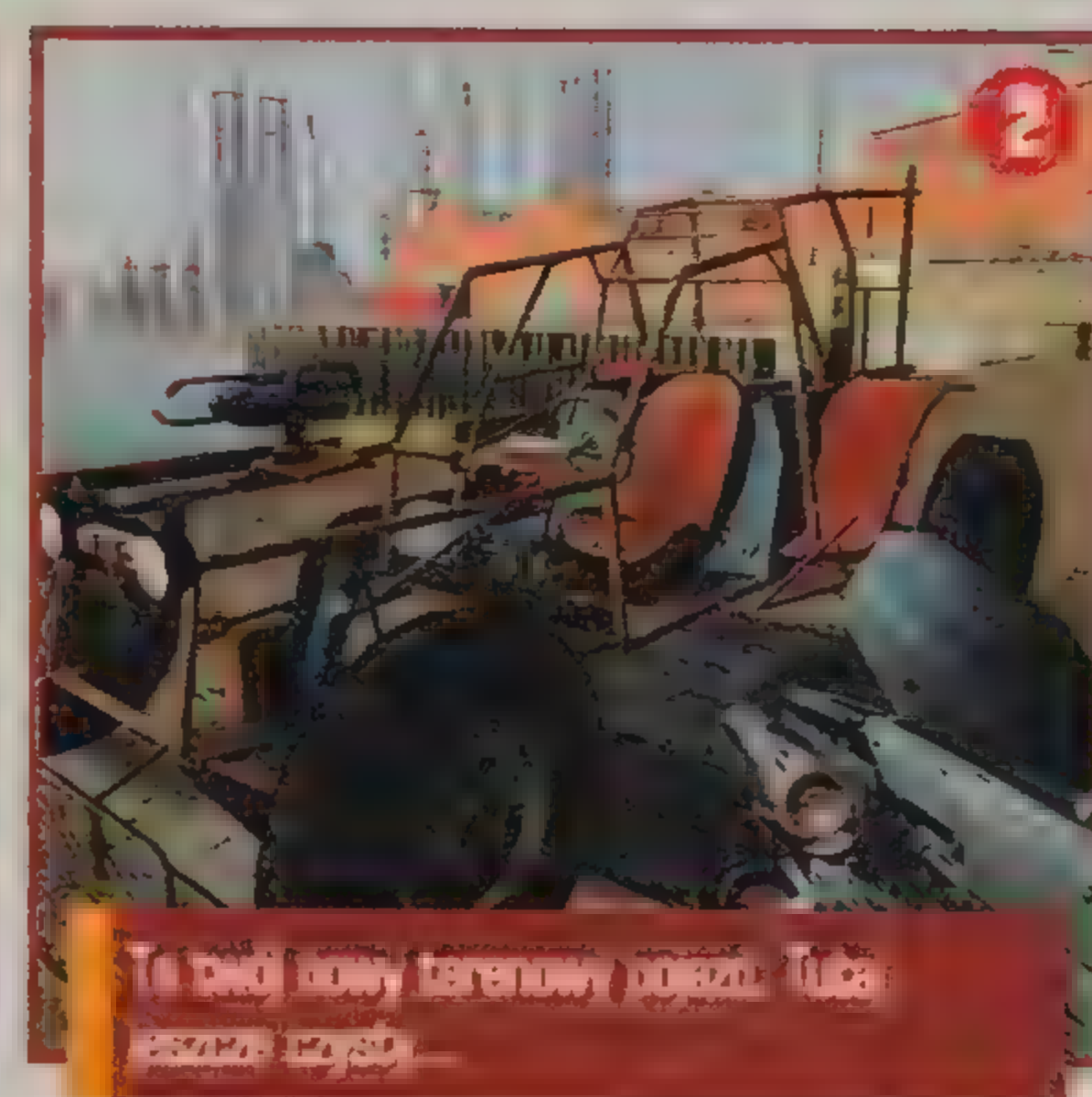
Ruszając, rozwal plot. Jedź drogą obok statku aż do następnego obelisku. Sprawdź garaż i chatę na półce skalnej. Wewnątrz kryje się trzech [ZK]. MP7 szybko załatwi sprawę. Uzupełnij zapasy. Możesz sprawdzić przez lornetkę, czemu przypatrywał się [ZK]. Czyżby to był G-Man w bazie Ruchu Oporu?

Dalsza droga wiedzie przez strumień do kolejnej chaty i obelisku, gdzie trójka [ZK] walczy z [AT]. Załatw wszystkich z karabinu Gaussa. Wewnątrz rozwalonej stodoły znajdziesz granaty i [A]. Pomóż sobie [GG]. Czas odwiedzić rebeliancki posterunek. Trasa do niego wiedzie przez piaszczystą plażę.

Na miejscu udaj się za rebeliantem do kapitana, zbierając wcześniej pomarańczowe pociski walające się po całej bazie. Posłuchaj instrukcji dotyczących obsługi wszechmocnej wyrzutni rakiet [WR]. Nie będzie chętnych na stanowisko operatora zabójczej zabawki. Nie wahaj się i odbierz broń z rąk kapitana. Rozpoczyna się polowanie na śmigłowiec szturmowy Kombinat [CG – Combine Gunship]. W zależności od poziomu trudności, jaki wy-



Konkretnie nie musisz być operatorem żurawia portowego.



Ta droga nowy terenowy pojazd. Uda ci się.



W tym miejscu znajdziesz murówkę po wystrzale z Mrokwolwy.



Przebiegnij przez Kombinat. Przygotuj się do momentu, gdy na niego spadnie.



Zestrzelisz śmigłowca szturmowego Kombinat. Jest dużo prostsze niż się wydaje.



Przebiegnij do schronienia i użyj go. Mrokwolwy tak nie potrafią.



Interaktywne pole. Uważaj na bolidy i obeliski.



Przebiegnij przez Kombinat. Przygotuj się do momentu, gdy na niego spadnie.



Przebiegnij przez Kombinat. Przygotuj się do momentu, gdy na niego spadnie.

brałeś, musisz trafić od 3 do 7 razy, żeby zestrzelić to latające draństwo. Pociski naprowadzasz celownikiem laserowym umieszczonym na wyrzutni. Dopóki pocisk „żyje”, nie można wystrzelić kolejnego. Wprawdzie [CG] na to nie wygląda, jednak jest dosyć zwinny. Potrafi walczyć z pociskiem wystrzelonym w jego kierunku. [CG] najłatwiej trafić tuż po oddaniu serii z działka plazmowego. Właśnie wtedy powinieneś odpalić rakietę. Jeśli ją zestrzeli – odpalasz za późno. Amunicja do [WR] porozrzucana jest po bazie. Możesz też pogadać z rebeliantami. Goście z czerwonym krzyżem wręczą ci [A]. Inni niezbędą amunicję. Zaczepiony Vortigaunt podładowuje energię w skafandrze. Zejdź do piwnicy i zawiadom kapitana o sukcesie. Wtedy wyda rozkaz otwarcia bramy. Wracaj do pojazdu i jedź dalej po asfalcie. W końcu zjedź na trawiasty przesmyk ciągnący się wśród skał.

NORTHERN PETROL FACILITY:

137 DOCK

Przejdź pod zniszczonym arkadowym mostem i dalej w stronę portowego nabrzeża. Uważaj – napotkasz silny opór ze strony licznych [ZK]. Jeśli chcesz odstraszyć [AT], uruchom wyłączony obelisk. Zabij wrogów i biegnij po drewnianej kładce do kontenerów powyżej. Uważaj na [ZK] ze strzelbami. Potrafią

zrobić krzywdę jak mało kto. Niebawem zostaniesz operatorem dźwigu portowego. W drodze do kabiny operatora pozbądź się wszystkich [ZK], w tym tego strzelającego z chodnika wokół żurawia. Siądź za sterami. Obserwując cienie, będziesz w stanie określić miejsce, gdzie wylądować magnes. Podnosić możesz wszystkie metalowe przedmioty w zasięgu ramienia dźwigu. Z ogromnego magazynu wybiegnie kolejnych trzech [ZK]. Zrzuć im na głowę to i owo. Użyj kontenera do przewrócenia mostu. Przetaw swój pojazd przed wejście do magazynu i wejdź do środka. Tam czeka już kilku [ZK]. W głębi znajdziesz pokój, w którym będziesz mógł otworzyć drzwi po lewej. Zrób to. Wskakuj do samochodu i pędź na podwórko. Więcej [ZK], z którymi trzeba zrobić porządek. Weź rozpęd, włącz turbo i po rampie w garażu wyskocz przez ogromne okno.

Sunąc drogą, zauważysz zbliżającego się [CG]. Przeskocz przez dziurę w moście, korzystając z dopalacza i zatrzymaj się w pobliżu składowiska wraków. Jeśli nie masz już pocisków w [WR], w skrzyni jednego z pojazdów znajdziesz zapas. Nauczyłeś się już walczyć z [CG], więc załatw go. [GG] oczyść drogę z wraków i ruszaj przed siebie. W stojącym obok jezdni zdezelowanym wanie są zapasy. Śmigaj do tunelu!

MOUNTAIN ROADS AND PETROLEUM STATION

Kontynuując podróż, napotkasz samobieżne miny [IRM – Rollermines]. Daj po heblach. Wskocz z auta i zassij je po kolei [GG], wystrzelując do wody.

Najbliższa grupa budynków tylko pozornie wydaje się bezpieczna. Gdy w trakcie przeszukiwania pierwszej z brzegu chaty usłyszysz dźwięk komunikujących się [ZK], chwyć za MP7 i skoś nadbiegającą trójkę. Przełącz na strzelbę i wejdź do domu, gdzie czekają kolejni. Gdy podejdziesz do okna w pokoju na górze, zobaczysz jeszcze dwóch [ZK]. Otwórz ogień. Kilku następnych wbiegnie do domu. Poczekaaj, aż wejdą na schody – wtedy

się nimi zajmij. Na zewnątrz nie powinno pozostać więcej niż dwóch.

Wskakuj do auta i naprzód. Blokada na drodze to pułapka. Ale od czego jest karabin Gaussa? Rozwal [WB]. Powoli przejeżdż obok blokady, by nie spaść z klifu. Niebawem na drodze pojawi się przewrócona cysterna. Wyjdź z samochodu. Wejdź na pobliskie wzniesienie. Czekają tam na ciebie nowa kuszka. Uruchom ją w opcji zbliżenia i zestrzel kilku [ZK] stacjonujących za niebieskim polem siłowym. Zauważyłeś jednego na billboardzie? Zejdź na dół i zbliż się do pola. Musisz znaleźć i zniszczyć źródło jego zasilania. Wejdź na osiedle. Uważaj, może być gorąco. Są tu zarówno [IRM], jak i większa

grupa [ZK]. Gdy się z nimi uporasz, uzupełnij zapasy. Znajdź [APC], którym tu przyjechali. Używając [GG] wyjmij spod jego tylnych kół wsporniki. [APC] wpadając do morza zerwie kabel energetyczny. Droga wolna!

CLIFF-TOP LOOKOUT AND BRIDGE

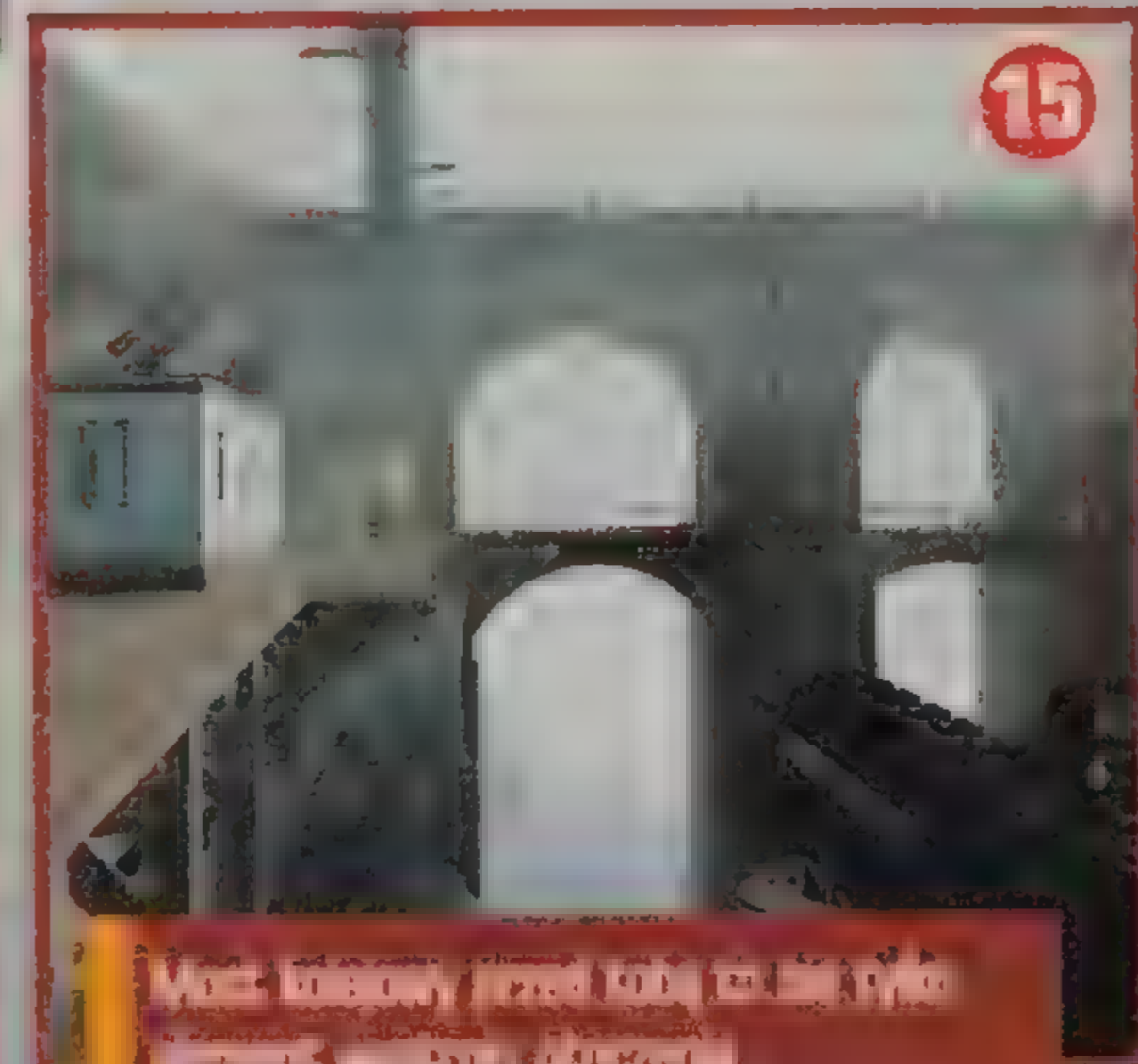
Za kolejnym tunelem jest samotny budynek, z którego wyskoczy równie samotny [ZK]. W środku nic nie znajdziesz. Trafiasz na osiedle obok mostu kolejowego. Podjeżdżając do głównego budynku, nie zatrzymuj się. Wyskoczy pięciu [ZK]. Szybko wykręć i wyjedź przed posiadłość. Chłopaki pobiegą za tobą jak owieczki na rzeź. Zdejmij ich z daleka korzystając z Gaussa. Wróć na osiedle.



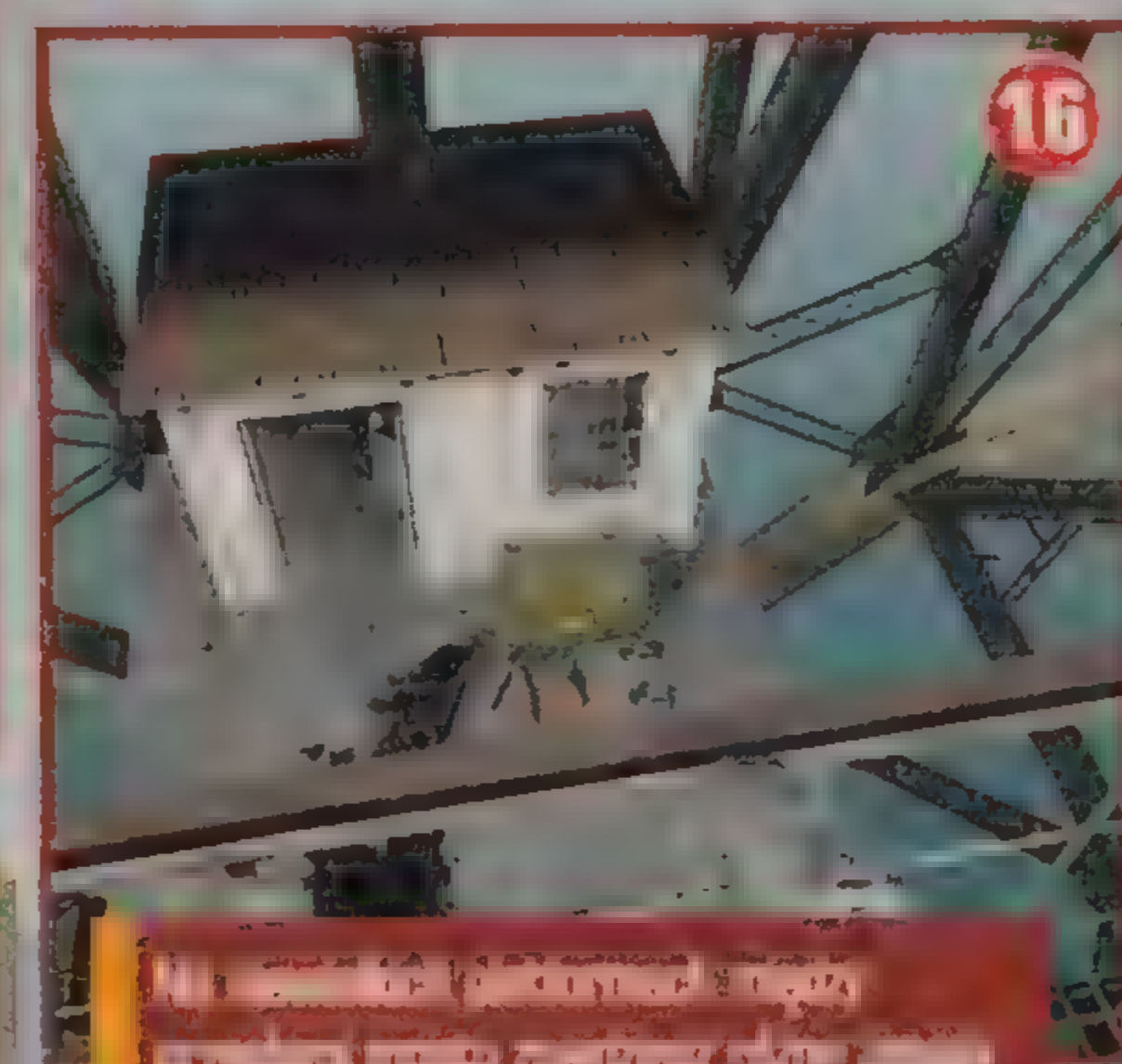
10



11



15



16



12

W dużym domu na piętrze czeka [TZ]. Żeby się do niego dostać, przysuń do schodów dowolny przedmiot, z którego możesz wskoczyć na rozwalone stopnie.

Jeśli nadal brakuje ci życia lub zasobów, niedaleko drogi, z lewej strony, leży kilka skrzyń z zaopatrzeniem. Pilnują jej dwa [GK]. Za domem jest zejście prowadzące do widocznych z podwórka drzwi w moście. Uda się tam, po drodze rozwalając kolejnego [TZ]. Zaczyna się szalona jazda bez trzymanki. Wewnątrz przejdź do najbliższego filaru. Schodami w górę i pozbieraj niezbędne. Na zewnątrz kładką z prawej strony przejdź do budy na podeście. W środku jest [GK] oraz zapasy. Zacznie przejeżdżać pociąg i zatrzymaj się całym mostem. Korzystając z metalowych przesł i resztek kładki, dotrzyj do centralnie położonej platformy. Teraz po drabinie na górę. Dwóch [ZK] otworzy ogień z kolejnej platformy położonej wyżej. Wyrzutnia rakiet to niezłe rozwiązanie zaistniałego problemu. Po przesłach udaj się na platformę, z której strzelano. Dwa [GK] siedzą w budzie – jeśli nie zginęły od wybuchu rakiet. Lekko dziurawym łącznikiem dotrzesz na drugą stronę mostu.

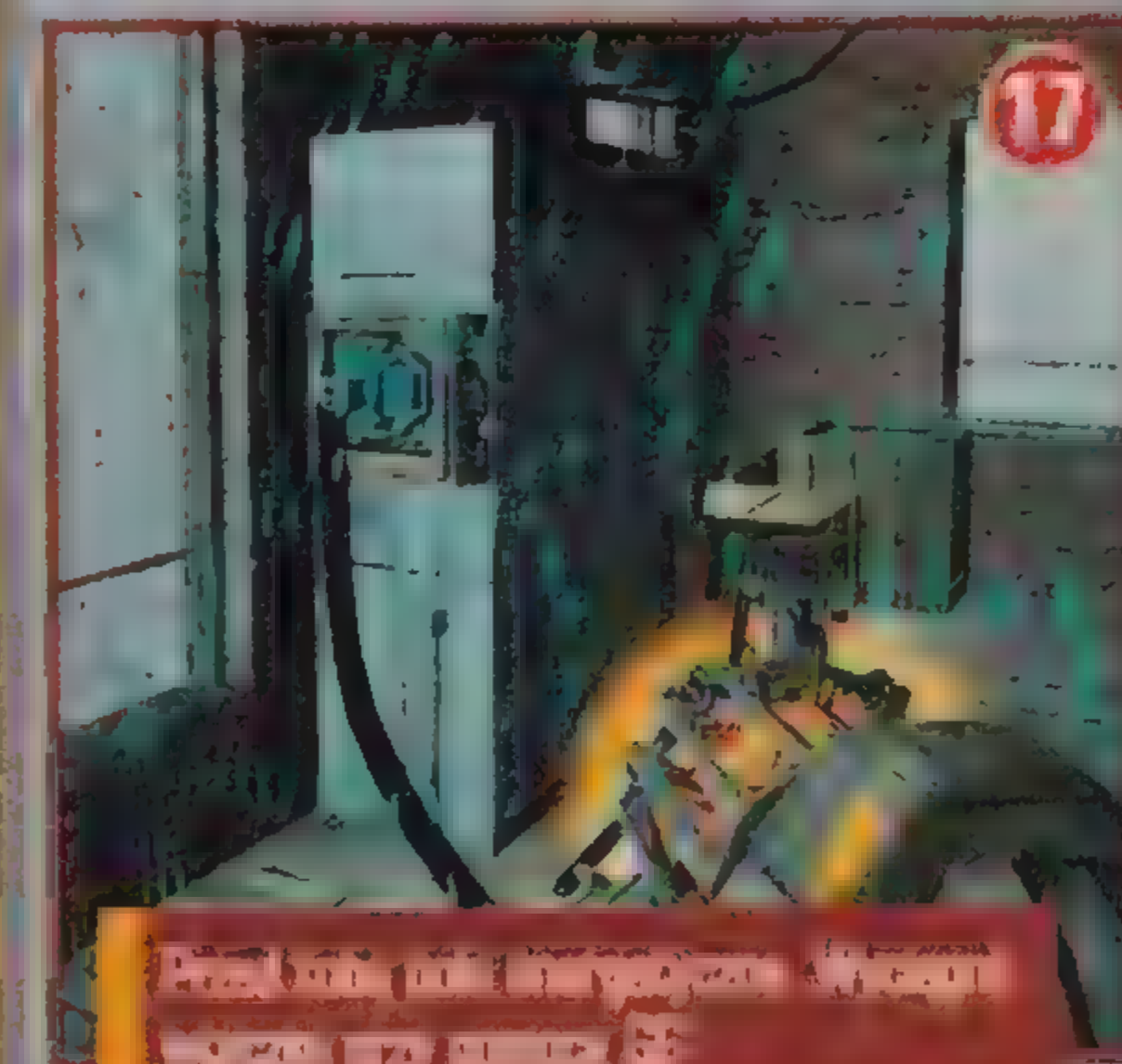
Schodami w dół i kładką do następnego budynku. Uważaj na dwóch [ZK] czekających po prawej. Zdejmij ich i ruszaj do pokoju. Dwóch strażników czeka na twoim poziomie, a kolejnych dwóch na piętrze. Rozwal gości. Drzwiami po prawej na zewnątrz. Uważaj na snajpera ponad tobą, na kolejnej kładce.

Zdejmij go i po drabinie na górę. Dotrzyj do centrali bezpieczeństwa, której pilnują dwaj [ZK]. Wrzuć im do środka parę granatów, a następnie użyj [GG], żeby wyciągnąć wtyczkę po drugiej stronie pola siłowego. Pole opadnie. W lewym rogu leży skrzynka z zaopatrzeniem, na ścianie wiszą konsole, a w prawym rogu jest wyłącznik barier energetycznych na moście kolejowym. Użyj go. Prawie natychmiast pojawi się [CG]. Zaczyna się bardziej wymagająca część zabawy.

Jeśli nie grasz na łatwym poziomie trudności, trzy rakiet mogą nie wystarczyć do zdjęcia [CG]. Uda się z powrotem tą samą trasą, którą tu przyszedłeś, aż dotrzesz do platformy ze skrzynką rakiet do wyrzutni. Po drodze wpadniesz na dwójkę [ZK]. Zdejmij gości. Na platformie wykończ nieopuszczającego cię nawet na krok [CG]. Wróć na osiedle przed mostem – tam, gdzie wcześniej zaparkowałeś. Po drodze, na ścieżce prowadzącej z mostu na podwórze, będziesz musiał jeszcze skosić [Z] walczącego z czterema [AT]. Do posiadłości przybyły posiłki w sile czterech [ZK]. Pozbądź się ich. Zbadaj okolicę w poszukiwaniu ewentualnych zasobów i ruszaj samochodem na most kolejowy. Gdy usłyszysz gwizdanie zbliżającego się pociągu, jak najszybciej zawróć i cofnij się do miejsca, gdzie możesz zjechać na wolny tor. Przepuść pędzący pociąg i jedź do następnego rozdziału skrótem z lewej strony na końcu mostu.



13



17



18

Rozdział 8: Sandtraps

Coastal Wilderness

Podążaj ciemnym tunelem, aż zauważysz wraki pojazdów. Rozwal z Tau Cannon walęsającego się [Z]. Dalej nie dasz rady przejechać, zanim nie oczyścisz terenu. Jak tylko wysiądziesz, zewsząd pojawiają się [SZ] oraz [Z]. Shotgun ostudzi ich zapał. Ostrożnie podążaj dalej.

Niebieskie drzwi są zamknięte.

Cofnij się kilka metrów do oświetlonego na żółto chodnika. Wejdź do szybu wentylacyjnego – [Z] są zbyt duże, żeby się w nim zmieścić. W pokoju z [GK] znajdziesz kilka przedmiotów. Możesz odblokować niebieskie drzwi albo wrócić przez szyb. Oczyść okolicę z pozostałych [Z]. Cisza oznacza, iż możesz w spokoju odblokować drogę z [GG].

Wsiądź do samochodu i ruszaj dalej.

Po prawej stronie nabrzeża ujrzyj biały dom. Możesz go zwiedzić albo ominąć. Najpierw powinienś oczyścić teren z Kombinatoru. Zaskocz 2 [ZK] przed domem – użyj Tau Cannon albo staranuj ich. Przy [APC] znajdziesz [S]. Wejdź do budynku od strony morza. Wyciągnij [GG] i zacznij przeszukiwać dom. Na trzecim piętrze, jak tylko zbliżysz się do ciała w kącie pokoju, zaskoczą cię 2 [RM]. Szybko zassij [GG] i wyrzuć przez okna. Na drugim piętrze znowu zaatakują cię [RM]. Wyjdź na zewnątrz i zabierz zawartość [S] z rdzewiejącego kutra. Uważaj na miny, które przed chwilą wyrzuciłeś przez okna – wrzuć je do morza, żeby definitywnie się ich pozbyć. Czas jechać dalej.

Na horyzoncie blokadą Kombinatoru. Zatrzymaj się przed znakami. Zestrzel z kuszy [ZK] na wieżyczce. Dalej poruszaj się pieszo, trzymając się skalnej ściany. Zestrzel z barykady zaskoczonego [ZK]. W pierwszym budynku po lewej siedzi dwóch [ZK]. Wytlucz jedno z okien i wrzuć granat dla odwrócenia uwagi. Następnie wparuj do środka. Ostatnich dwóch kryje się za wrakiem czerwonej ciężarówki i w szopie. Zabezpiecz teren i zbierz zapasy. Jeśli mocno oberwałeś, skorzystaj z [KM] przy barykadzie. Wróć do pojazdu i ostrożnie przejeźdź przez barierki.

Kilkaset metrów dalej natkniesz się na rozwalony fragment drogi. Objedź go lewą stroną, w przeciwnym razie zakończysz żywot w towarzystwie rybek. Zaparkuj przed przewróconą ciężarówką. Nagle nadlecia [CD]! Schowaj się za cysterną i poczekaj, aż zrzucą żołnierzy Kombinatoru i odlecia. Czas na małą bitwę – 6 [ZK] biegnie w twoją stronę. Możesz posłużyć się [GG] oraz beczkami w celu osłony przed ostrzałem. W czerwonej szopie znajdziesz niekompletne ogniwo zasilające mechanizm bramy – brakuje

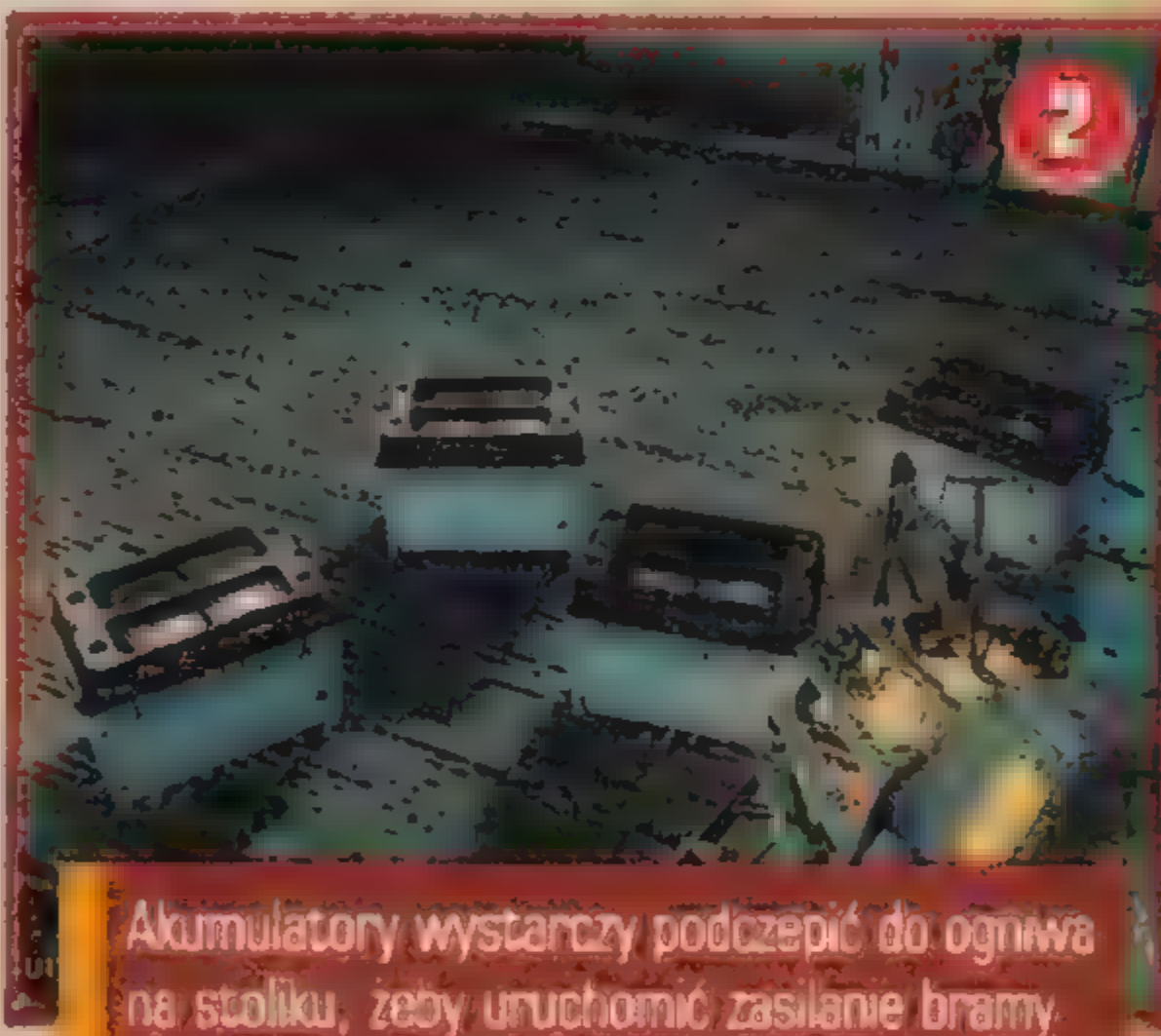
dwóch akumulatorów. Wybierz się na małe poszukiwania. W okolicy ukryto aż cztery akumulatory: na łóżku w szopie, pod wanną na zewnątrz, na platformie wiatraka oraz pod maską samochodu. Wstaw dowolne dwa w odpowiednie miejsca. Idź po samochód, po drodze pozbadź się [RM], które zrzucił jeden ze statków Kombinatoru. Przejeźdź po górze obok cysterny, potem przez bramę, a następnie do tunelu.

LIGHTHOUSE POINT

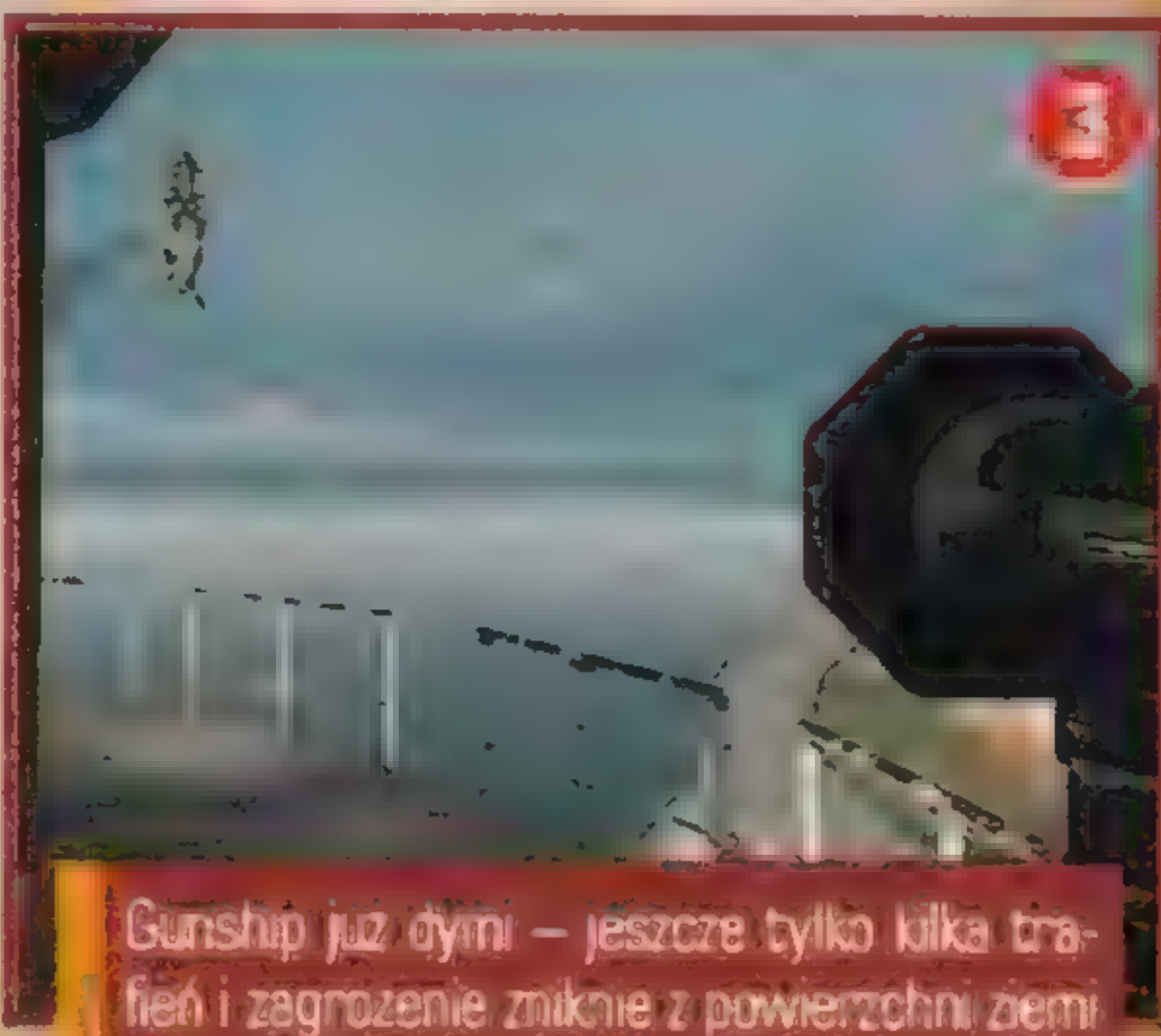
Przed tobą latarnia morską – ostatni punkt oporu na wybrzeżu. Członek Ruchu Oporu skieruje cię do garażu. Po wyjściu z budynku zostaniesz przywitany przez bojowników. Chwilę potem jeden z nich zauważy nadlatujący [CD].

UWAGA: Nie rzucaj granatami w oddziały Kombinatoru wysiadające z [CD], ponieważ silniki odrzutowe skutecznie je zdmuchną. Może się zdarzyć, że rzucony granat spadnie dokładnie pod twoje nogi.

WSKAZÓWKA: Medycy z białymi przepaskami na ramionach mogą podleczyć cię w trakcie



Akumulatory wystarczy podczepić do ogniwa na stoliku, żeby uruchomić zasilanie bramy.



Gunship już dyli – jeszcze tylko kilka trafień i zagrożenie zniknie z powierzchni ziemi.



Za domem stoi agregat prądowłóczy, napędzający odstraszacz Antlionów. Włącz go!



walki bądź po niej. Bojownicy w granatowych strojach dostarczą ci [M].

Przeczekał w ukryciu lądowanie [CD]. Pierwsi [ZK] wyskoczą na małym polu za garażem. Najłatwiej sprzątnąć ich granatnikiem SMG. Trzymaj się blisko kolegów. Atakowanie zza ogrodzenia, murków, garażu czy domu po prawej to dobry pomysł. Postaraj się rozprawić z [ZK], zanim zdążą dobiec do przeszkód terenowych. Drugi [CD] wylądował na drodze, nieopodal garażu, w którym zaparkowałeś samochód. Tym razem atakowanie we współpracy z Ruchem Oporu jest świetnym rozwiązaniem. Zbierz przedmioty z domu. Uważaj na wrogie granaty – najlepiej odrzucaj je przy pomocy [GG]. Nie zapomnij, że przy głównym budynku znajduje się skrzynia z nieograniczoną amunicją do SMG. Wycofaj się do wnętrza i wypatruj wrogów, przecinających ulicę. Postaraj się powstrzymać ich przed zajęciem pozycji na flankach. Następnie wyskocz przez tylne wyjście budynku. Zajmij narożnik z widokiem na latarnię. Trzeci [CD] wylądował w zasięgu twojego wzroku. Przeczekał ostrzał z [CD] w środku budynku. Wytlucz jedno z okien i wal do wrogów. Uważaj, żeby nie wdarli się do budynku tylnym wejściem. Na koniec wyjdź i rozpraw się z niedobitkami.

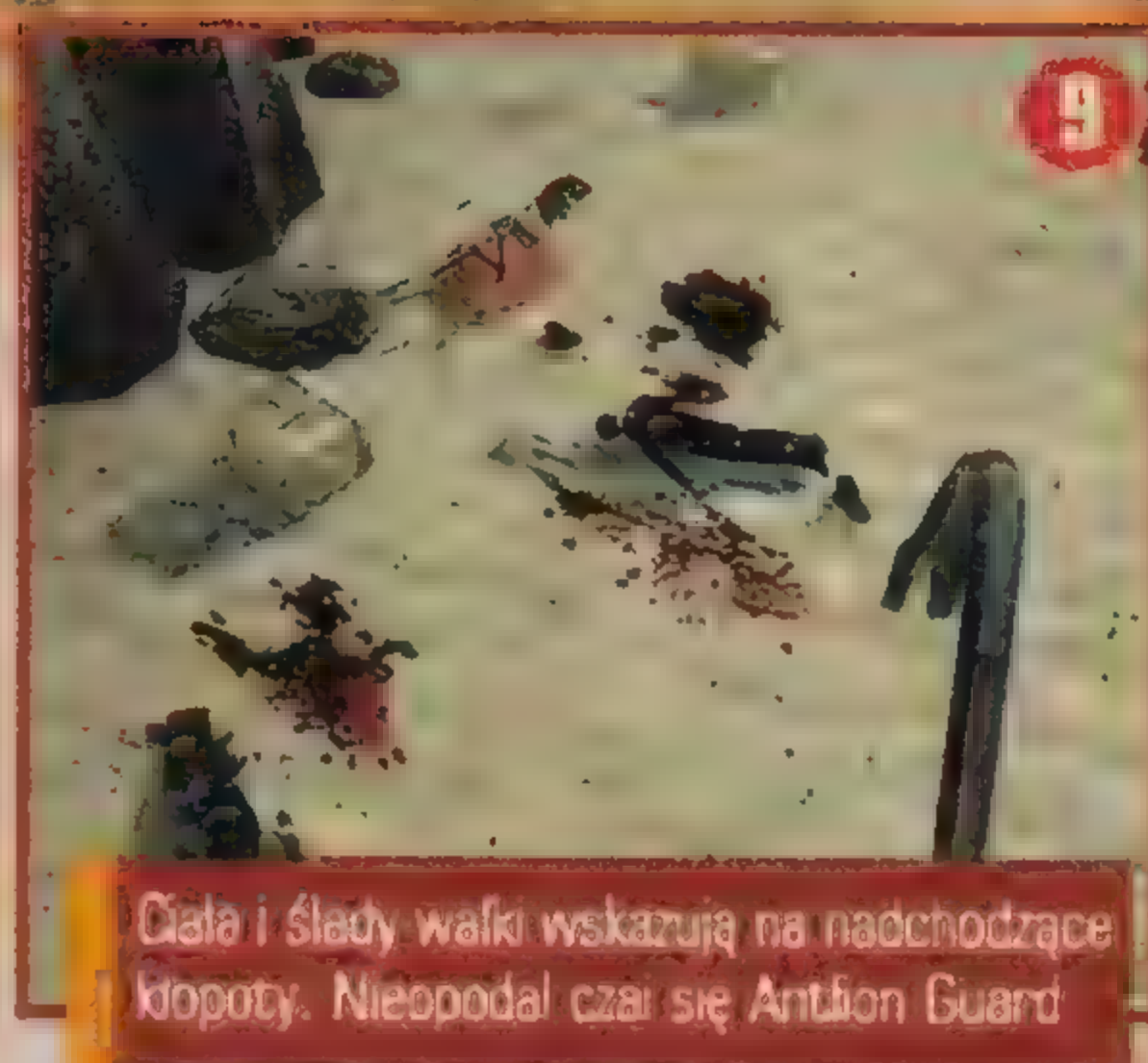
UWAGA: Jeśli możesz, w pierwszej kolejności celuj w [ZK] wyposażonych w shotguny. Są niezwykle niebezpieczni na krótkim dystansie. To z ich rąk najczęściej giną twoi sojusznicy.

Ostatni [CD] wylądował wrogów tuż przy latarni. Na początek walnij z RPG, potem przełącz się na SMG. Kombinat długo nie wytrzyma.

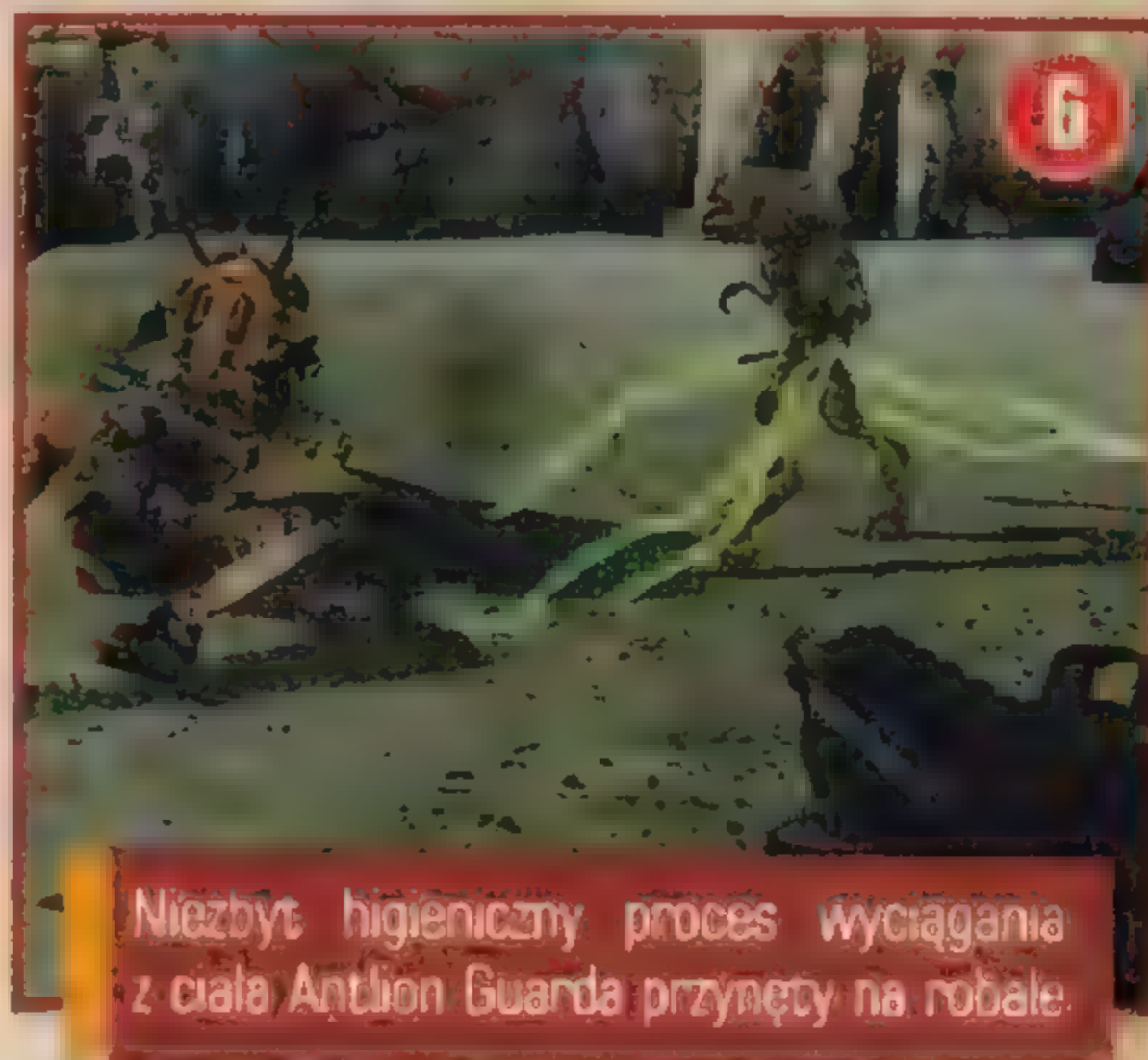
WSKAZÓWKA: Jeśli własne bezpieczeństwo jest dla ciebie najważniejsze, zaraz po zaparkowaniu samochodu pobiegnij do latarni. Schodami wejdź na samą górę i stamtąd ostrzeluj przeciwnika rakietami (możesz je uzupełniać ze skrzyni na górze). W ten sposób unikniesz walki wśród budynków.

Po rozprawieniu się ze wszystkimi [ZK] pojawi się nowe zagrożenie – śmigłowiec szturmowy. Wejdź do latarni i biegnij schodami na górę. Tam zaczekaj, aż statek skończy salwę i sprzedaj mu raketę. Używaj latarni jako zasłony, biegnąc wokół niej bądź chowając się na schodach. Rakiety możesz uzupełniać ze skrzyni na górnym piętrze.

Członek Ruchu Oporu wskaże ci sekretne przejście w piwnicy. Uzupełnij zdrowie, energię i [M], zanim pójdziesz dalej. Wyjdiesz na wąską półkę skalną. Kilka metrów dalej zastrzel [ZK]. Trzymaj się lewej strony. Przeskakuj z półki na półkę, w razie potrzeby biegnij co sił.



Ciała i ślady walki wskazują na nadchodzące kłopoty. Nieopodal czai się Antlion Guard



Niezbyt higieniczny proces wyciągania z ciała Antlion Guard przynęty na robale.

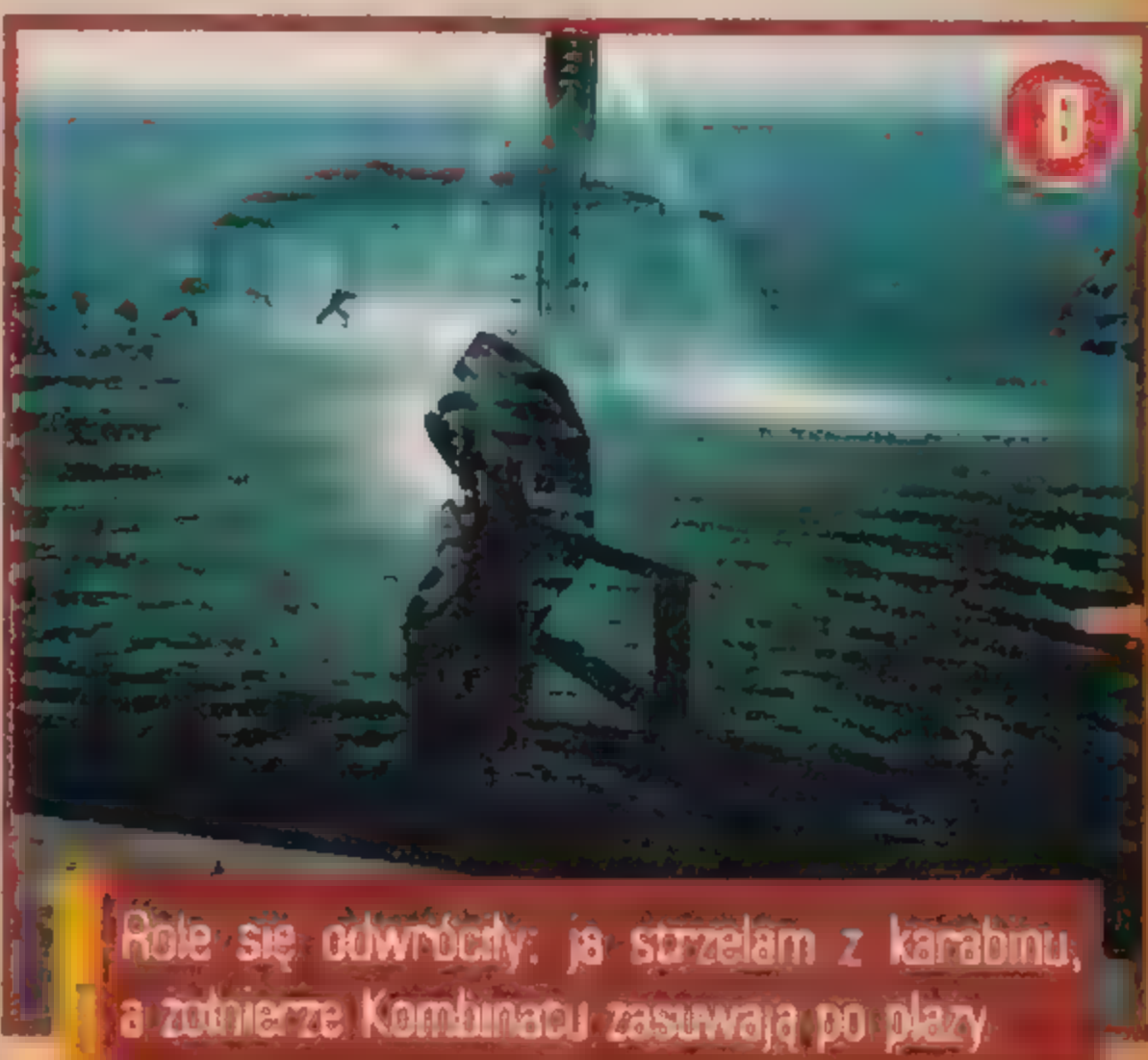
VORTIGAUNT CAMP

Dojdziesz do skalnej doliny. Idź prosto, potem w lewo. Napotkasz Sandy i jego przyjaciela Laszlo. Dowiesz się, na co reagują Mrówkolwy, które żyją w tej okolicy. Pomóż odeprzeć ich atak. Jeśli się postarasz, Sandy zdoła przeżyć i przekazać ci cenną wskazówkę: nie stąpaj po piasku, gdyż to przywołuje [AT]. Czas na zabawę z [GG].

WSKAZÓWKA: W tej okolicy będziesz posługiwał się głównie [GG]. W razie niebezpieczeństwa możesz wcisnąć klawisz „G”, żeby wrócić do ostatnio używanej broni. Do eksterminacji [AT] świetnie nadaje się SMG oraz Shotgun.

Przyciągnij [S] i zabierz jej wartość. Skacz po skalach, w razie potrzeby korzystaj ze sprintu i skoku jednocześnie. Możesz dodatkowo zabezpieczać się drewnianym panelem – chodzenie po przedmiotach leżących na piasku nie przywołuje [AT]. Upadek na piasek grozi pojawieniem się od 2 do 5 robali. Jeśli powinie ci się noga, najpierw biegnij na skały, a dopiero potem walcz z [AT].

UWAGA: Drewniane przedmioty (palety czy skrzynie) są dość delikatne. Nie wystrzeluj ich z [GG] ani nie zrzucasz z dużych wysokości. Powinieneś delikatnie kłaść je na ziemi.



Role się odwróciły: ja strzelam z karabinu, a żołnierze Kombinatoru zasuwały po plaży



Pokonałeś przynętę na rynek (AT) -
Nawa do czasu (Kombinat)

Po alei skał przyjdzie czas na całą plażę. Zanim pójdziesz prosto, w kierunku dużej drewnianej kładki, możesz sprawdzić wnękę po lewej stronie. Znajdziesz tam objadającego się [AT] i kilka [S]. Wróć na główną trasę. Długie drewniane kładki to jedyna droga prowadząca na skały. Druga kładka zachowuje się jak waga szalkowa. Najpierw przejdź na jej środek, zassij skrzynkę z końca i połóż ją na przeciwnym krańcu. Kładka idealnie ułoży się, wiodąc na skały. Wejdź na bezpieczny teren. Trzymając się prawej strony, dojdiesz do małej chatki. Wejście do niej i pładrowanie jest łatwe, jednak powrót na główną trasę trudny. Jeśli już zdecydowałeś się na tę wycieczkę, zbuduj sobie trasę z przedmiotów i przeskakuj po nich z powrotem do skał. Na górze poszukaj długiej deski. Ułóż ją tak, by tworzyła mostek do następnego domku. Splądruj okoliczne domostwa. Przy pomocy długiej deski możesz pokonywać kolejne przeszkody. W końcu dotrzesz do agregatu prądotwórczego – uruchom go. Odstraszczać [AT] odzyska moc. W pobliżu [TH] możesz bezpiecznie chodzić po piasku. [AT] nie będą cię atakować, chociaż wyskoczą z piasku. Niestety, jak tylko oddalisz się od [TH], [AT] ruszą do ataku. Najpierw wskocz na skałę, a potem rozpraw się z nimi. Pozbieraj rzeczy z okolicznych [S].

Nie masz wyboru – zeskocz na dół. Z ziemi wyłoni się gigantyczny [AG] ze światłą [AT]. Zaczynaj biec w kierunku drugiego końca tej piaskowej areny. Najlepiej poruszaj się tyłem, ostrzegając się. Dojdiesz do barykady, na której siedzi strzelec Ruchu Oporu – facet pomoże ci rozprawić się z [AT]. Naucz się unikać taranujących ataków [AG] – powinieneś bez przerwy poruszać się bokiem, okrążając przeciwnika. W tej walce najskuteczniejsze są: rakietki, granaty, [WBI] i podwójne wystrzały z shotguna. W końcu [AG] padnie bezwładnie na ziemię. Vortigaunt wyciągnie z ciała giganta Pheropoda (przynętę na robale). Zabierz kilka sztuk z ziemi, następnie idź za kolegą. W obozowisku znajdziesz trochę zapasów. Vortigaunt wyprowadzi cię z wioski, przetrenuje w używaniu przynęty na [AT] oraz wskaże drogę do Nova Prospekt.



Poziom ścieżka (Kombinat) -
Do czasu (Kombinat)



Atak (Kombinat) -
Do czasu (Kombinat)



Atak (Kombinat) -
Do czasu (Kombinat)

WSKAZÓWKA: Od teraz [AT] będą traktowały cię przyjaźnie i walczyły po twojej stronie. Możesz wydawać im dwa rozkazy. Pierwszy, połączony z rzuceniem przynęty, wskazuje, gdzie [AT] mają się udać albo kogo zaatakować. Atak specjalny to drugi rozkaz – daje im sygnał, by podążyły za tobą. Możesz używać przynęty do woli – masz jej nieograniczoną ilość. Nowi sprzymierzeńcy również są nieograniczeni ilościowo, chociaż jednocześnie może za tobą podążać maksymalnie czterech.

NOVA PROSPEKT: WATCHTOWERS

Na początku natkniesz się na [TH], którego musisz dezaktywować. Wejdź po drabinie i wyłącz maszynę. To samo zrób z drugim [TH]. Kolejne urządzenie jest strzeżone przez 4 [ZK]. Rzuć w jednego przynętą i obserwuj, jak się krztusi, a [AT] powalają go na ziemię. Z pozostałymi rozpraw się w ten sam sposób. Przy bunkrze znajdziesz 2 [S].

WSKAZÓWKA: 1. Czas wciśnięcia lewego przycisku myszy nie decyduje o tym, jak daleko rzucisz przynętą. 2. Zwróć uwagę, iż przynęta ma działanie obezwładniające. Nawet jeśli nie masz żadnych [AT], możesz paraliżować humanoidalnych wrogów na kilka sekund, rzucając w nich przynętą.

Trzymaj się lewej strony. Dojdiesz do kolejnego bunkra z ekipą. Obrzuć ich przynętą i wejdź do środka. Skorzystaj z ciężkiego karabinu i wy-

koś nadbiegających [ZK]. Wyłącz pobliskiego [TH]. Teraz czeka cię bieg pod ostrzałem. Schroń się za nadbrzeżną skałę i nakarm wrogów przynętą. Podbiegnij do bunkra z prawej strony i zajmij się załogą. W środku znajdziesz 2 [S]. Nie próbuj iść dalej plażą, tylko wejdź do podziemnego kompleksu. Na początku zaatakują cię [MH]. Później do boju ruszą [ZK]. Wykorzystuj [AT] do bólu. Przez szyb wentylacyjny możesz dostać się do komnaty z [IM]. Po wyjściu z kompleksu zauważysz następne bunkry. W pierwszym siedzi tylko 1 [ZK]. Szybko zajmij bunkier. Lewą stroną ruszą na ciebie przeciwnicy.

Trzymając nisko głowę, wyjdź z bunkra i zajmij się nimi. Ze środka kolejnej fortyfikacji zauważysz [CD] wyladowujący [ZK]. Nie strzelaj do nich z karabinów stacjonarnych, tylko sprintem pobiegnij do kolejnego bunkra, obrzucając wroga przynętą. [AT] powinny załatwić sprawę. Zauważ, że [CD] odleciał – atak Kombinat został zakończony. Idź dalej wzdłuż wybrzeża. Z pnia drzewa skocz na półkę skalną. W tym miejscu [AT] nie przyjdą ci z pomocą. Strzel w leżący obok kanister – eksplozja rozwali dwóch [Z] oraz drewniane podpory wiaty. Idąc wzdłuż skał wyjmij kuszę, po czym powystrelaj wrogów. Wejdź po drabinie na platformę i zeskocz w stronę [S]. [AT] wyślij przodem. Długim susem pokonaj wyrwę i kontynuuj wspinaczkę. Z rury ściekowej wyskoczy [SZ], który może cię zepchnąć na dół. Kanalizacja zaprowadzi cię za mury Nova Prospekt.



NOVA PROSPEKT: ENTRANCE YARD

Wejdź po drabinie. Jedynym zagrożeniem są strażnicy na wieżyczkach. Przynęta albo kusza – wybierz, co wolisz, i do boju. Po rozbrojeniu 3 wież do akcji wkroczy [CG]. Schowaj się w jednej z wnęk i przeczekaj, aż przeleci. Jeśli mocno oberwałeś, w narożnej chatce strażników znajdziesz [KM] i [KE]. [ZK] wykurzaj z budynków granatami, a następnie poprawiaj z SMG. Przytulony do muru, zajmij się [ZK] z dachów. Przewrócony kontener okaże się świetną kryjówką przed ostrzałem z powietrza. Wbiegnij po schodach i upewnij się, że teren jest czysty. Pod ścianą masz skrzynię pełną rakiet. Po chwili przyleci drugi [CG] – zademonstruj, jak działa RPG. Uzupełnij zapasy i wejdź do środka przez dziurę w murze. Ogień blokuje przejście. Zakręć dopływ gazu dwoma zaworami. Konstrukcja zawali się zaraz po twoim wejściu – nie masz już odwrotu.



Rozdział 9: Nova Prospekt

Cellblock a Level

Przed drzwiami masz 2 [S]. Idź prosto, potem schodami na dół. W jednej z cel jest przejście, tylko nie przestrasz się [GK]. Za kratami stoi [SG] – wyrwóć je.

UWAGA: [SG] zaraz po przewróceniu szaleńczo strzelają w losowych kierunkach. Najlepiej schowaj się za czymś i przeczekaj ostatnie wystrzały.

Idź do wyjścia z napisem „exit”, następnie schodami na górę. Przeskocz po zagiętej siatce i popatrz, jak [AT] przewracają kolejne [SG]. Zajrzyj do narożnego pokoju – znajdziesz tam [KM], [KE] oraz podgląd systemu monitoringu.

WSKAZÓWKA: Możesz przełączać na monitorach podgląd na inne kamery. Wystarczy wcisnąć „E”.



Przejdź do sali (Kombinat) -
Do czasu (Kombinat)

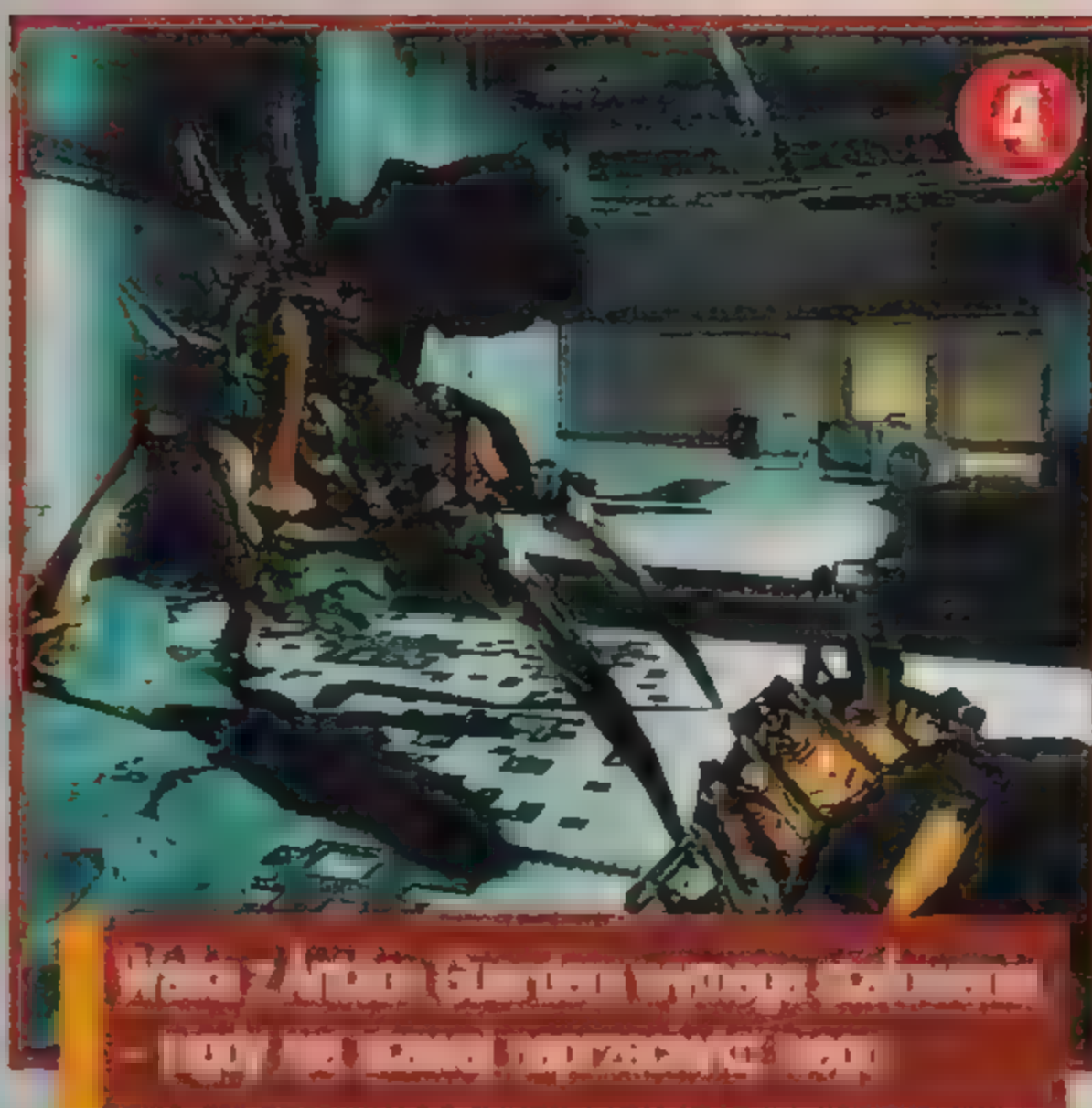
Idź prosto, potem schodami na górę. Zdemontuj 2 [SG] i ruszaj dalej przez drzwi. Zejdź po drabinie do wody i przejdź na drugą stronę. Zwróć uwagę na [SF]. Mostkiem dostaniesz się do sali z gigantyczną dziurą. Wdrap się na górę. Z dachu spadną na ciebie 3 [SGK] – przygotuj łom. Przejdź przez kratę i zeskocz na 2 piętro. Nic ciekawego tutaj nie ma – wyjdź przez bramę do sali z kolumnami. Na piętrze stoja 2 [SG] – rzuć w nie beczką albo kaloryferem. Teraz schodami na samą górę. Na środkowym piętrze obok podwójnych drzwi wylam deski i zabierz przedmioty. Idź jeszcze wyżej, a potem w prawo.

SHOWERS AND INTERROGATION CHAMBERS

Przygotuj się na spotkanie z [GK]. Jedyne wyjście z sali znajduje się za skrzyniami. Przejdź na sam koniec wąskiego korytarza i zeskocz na dół. Niespodzianka! [AG] szarżu-



Uważaj na niespodzianki (Kombinat) -
Do czasu (Kombinat)



je w twoją stronę — uciekaj przez dziurę w ścianie. Biegaj w kółko po salach i rzucaj w przeciwnika [WB]. Na koniec popraw z Shotguna. Po zwycięstwie przybiegnie do ciebie posłuszny [AT]. Zbierz zapasy z okolicy i odblokuj drzwi. W następnej sali z ziemi wyskoczą kolejne [AT]. Jak tylko wyjrzyś na korytarz, pojawią się oddziały Kombinat — poszczuj ich robotami. Schroń się za filarem przed 3 [SG] z końca korytarza. Zajmij się latającymi [MH], a potem [ZK] z wyższego piętra. [SG] po lewej stronie przewróć celnym rzutem beczką, to z prawej zajdź z boku i wywróć. Droga do ostatniego [SG] jest zablokowana kratą. Cofnij się odrobinę i wejdź w boczny korytarz. Każ [AT] iść przodem — zajmą się nadchodzącymi [ZK]. Dalsze przejście blokuje pole siłowe zasilane przez nieprzytomnego Vortigaunta. [GG] wyciągnij wtyczkę ze ściany. W pokoju obok użyj przełącznika — otworzy on bramę do następnego sektora. Teraz schodami na górę. Na ścianie zamontowano laserową minę — wysłij przodem mięso armatnie.

WSKAZÓWKA: Wszystkie [LM] możesz detonować w kontrolowany sposób. Wystarczy rzucić dowolny przedmiot albo kazać tam pójść [AT]. W czasie eksplozji trzymaj się na dystans.

Z kanciapy wyskoczy 3 [ZK] — rozwal ich. Przez system monitoringu możesz obejrzeć na żywo walkę wrogów z [AG]. Otwórz następną bramę przełącznikiem przy oknach. Wyjdź z kanciapy i skieruj się w lewo. Zanim zeskoczysz na dół, zbierz zapasy z podłogi oraz z jednej z cel. Brama stoi otworem. Nareszcie możesz zająć się trzecim [SG]. Nie

podbiegaj do niego z boku, tylko pod osłoną [AT] rzuć beczką albo kaloryferem. Dalej czuwają 2 nowe [SG] osłonięte polem siłowym. Nie próbuj z nimi walczyć. Poczekaj chwilę, aż [AT] rozprawią się z przeciwnikami. Daj susa za filar. Teraz odsuń siatkę zasłaniającą szyb wentylacyjny i szybko włącz do środka. Przed tobą wielki wiatrak. Unieruchom go przedmiotami z podłogi. Przejdź pomiędzy płytami i wczółgaj się do szybu. Na ścianie ujrzyś wtyczkę zasilającą pole siłowe. Wyjmij ją i przewróć upierdliwe [SG]. Zbierz zawartość [S] w korytarzu. Za kratami trwa walka — Kombinat próbuje powstrzymać agresję [AT]. Odwróć się i w drogę. Schodami dojdiesz do bloku więziennego B3.

SHOWERS, CELLBLOCK B LEVEL

Na powitanie wyskoczy kilku [ZK]. Schroń się za drzwiami i pozwól działać robotom. Po wejściu w korytarz uważaj na [ZK], który podbiegnie do stacjonarnego karabinu. Idź w prawo. Ustaw się za drzwiami. 2 [SG] zaczną do ciebie strzelać, na szczęście jesteś bezpieczny. Możesz rzucić w nie [WB] albo przynętę. [AT] w końcu powinny się uporać z zagrożeniem. Przy schodach zaatakują cię [MH] — rzucaj nimi o ścianę. Wejdź na górę. Zza rogu wyskoczy [ZK]. Wygarnij mu z shotguna i schowaj się we wnęce. Kombinat odzyskał kontrolę nad stacjonarnym karabinem na końcu korytarza. Zasłoń się beczką i rusz w stronę wroga. Szybko schowaj się w sali po prawej stronie. [AT] przyjmą na siebie nieprzyjacielski ogień. Podrzucić [ZK] granat lub dwa i popraw z SMG albo [PR]. Wbiegnij na górę i szybko przejdź na prawo, gdyż na mostek za twoimi plecami wyskoczą [ZK]. [AT] się nimi zajmą. Droga, skąd nadeszli wrogo-



wie jest zablokowana kratą oraz chroniona przez [SG]. Idź w przeciwną stronę. Najpierw pozbadź się [LM]. Kombinat wybudował barykadę. Nakarm wrogów przynętą. Trzymaj się prawej ściany. W holu przez szybę dojrzyś [ZK] — na razie nie stanowią zagrożenia. Przejdź po mostku i wrzucić przynętę do sali kontrolnej po lewej. Gdy na placu boju zostanie już tylko [SG], przejmij inicjatywę — rzuć beczką albo zatrzaśnij drzwi. Zbierz zaopatrzenie oraz podreperuj się przy [KM] i [KE]. Przełącz dzwignię i przygotuj się do walki z wrogami. Idź prosto przez otwarte kraty.

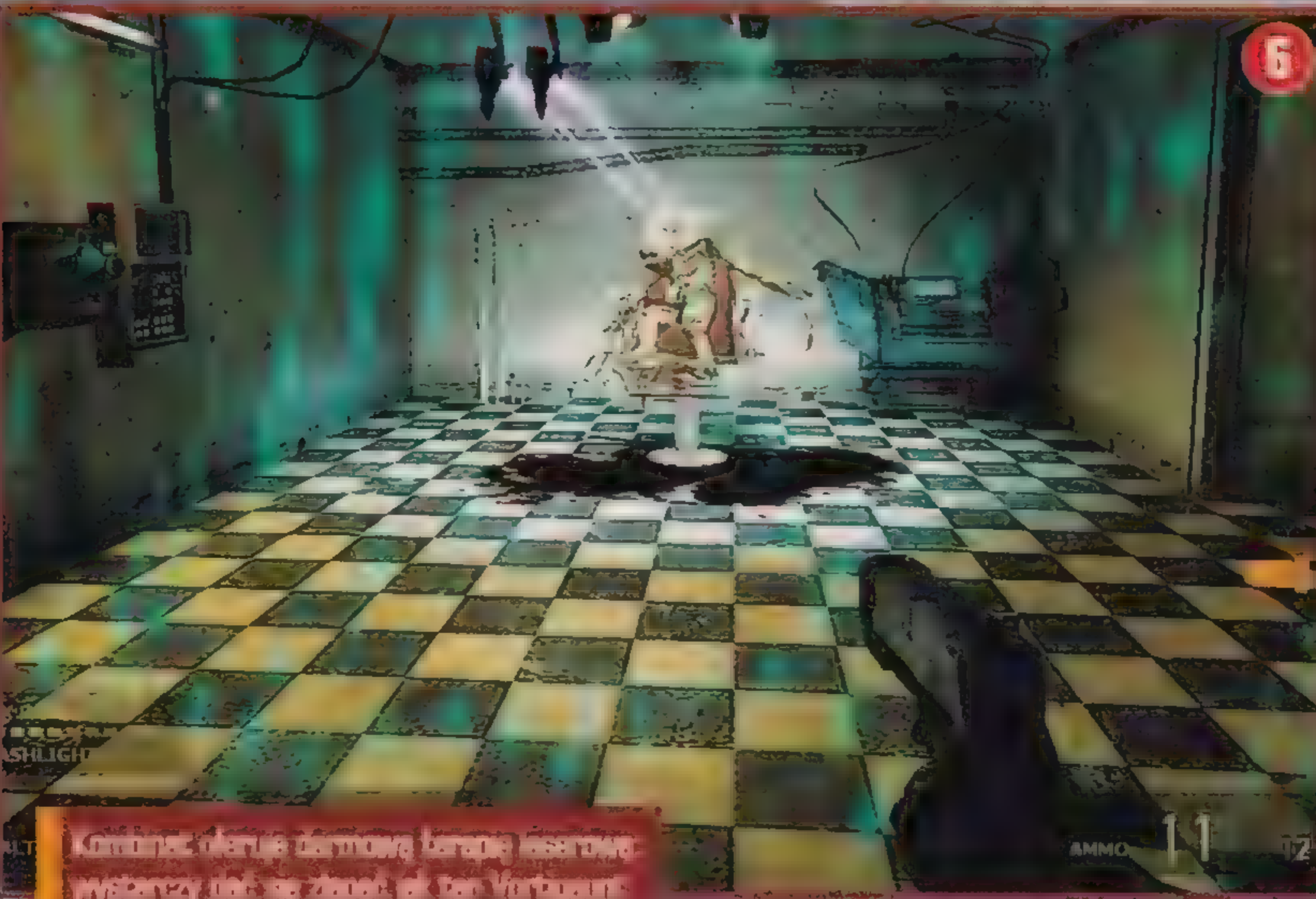
SHOWERS, CELLBLOCK B LEVEL #2

Splądruj kanciapy i przełącz podgląd kamer na monitorze. Udaj się korytarzem. Przed zakretem puść przodem [AT] — kolejna barykada Kombinat. Korytarza po lewej pilnują dwa [SG]. Zbierz brygadę robotów i wysłij je do środka. Wbiegnij za nimi i szybko skieruj się do pokoju po prawej stronie. Teraz prosto. Pozbadź się [LM] i wyjdź na tyły [SG]. Przewróć oba.

W pralni Kombinat zorganizował komitet powitalny — kilku [ZK] oraz [SG]. Nie wbiegaj na dolny poziom. Trzymaj się lewej strony, korzystając z zasłony filarów. Potem schowaj się za pralką pod ścianą. Oczyszcz prawą stronę sali i podbiegnij tam. [AT] powinny do tego czasu przewrócić [SG]. Dobij pozostałych, następnie zbierz [IM]. Możesz zajrzeć do wąskiego korytarza zagrodzonego barierką, prowadzi on do magazynu z [IM] i przedmiotami. Uważaj na czyhającego tam [TZ] i zastęp [TGK]. Z pralni wyjdź schodami na górę. Wpuść [AT] do pokoju po lewej stronie, żeby zdetonowały [LM] i zajęły się [ZK]. Nie zaglądaj do ciemnego korytarza po prawej — pilnują go 2 [SG]. Idź prosto. Sprzątaj 2 [ZK] i przejdź jasnym korytarzem. Kuchni

pod oknami, w następnej sali czekają kolejne [SG]. Do ich wyeliminowania użyj granatów ręcznych lub tych z SMG. Kuchnia jest wypełniona gazem, dlatego uważaj, żeby się nie zapalić. Wyjdź z niej przez dziurę w ścianie. Teraz w prawo, żeby uniknąć ostrzału z [SG]. Najpierw pozbadź się kilku [ZK]. Potem każ [AT] zająć się działkami. Skręć w lewo. Droga na powierzchnię jest zablokowana.

Musisz iść w prawo. Czai się tam 2 [ZK] — wysłij do nich [AT]. Wylecz się, naładuj broję i zbierz [IM]. Wyskocz przez rozbite okno. Na dole czeka cię niespodzianka — 4 [ZK] ucieka przed [AG]. Nie strzelaj do Kombinat, tylko skup się na potworze. Jako zasłony używaj filarów. Po bitwie zbierz zapasy. W głównej sali odgruzuj kratę i ruszaj dalej. Wreszcie jesteś na świeżym powietrzu. Idź prosto. Metaliczna konstrukcja zaczyna miazdżyć przejście. Szybko wyciągnij [GG] i zbuduj ze skrzyń schodki, prowadzące do dziury po lewej stronie. Załatw [GK]. Podążaj tunelem, po czym zeskocz na dół.



Rozdział 10: Entanglement



CELLBLOCKS

Zeskocz z półki i idź przez rumowisko, aż dojdiesz do torów kolejowych. Ktoś przebiegnie ci przed oczami, czyż to nie Alyx? Idź tunelem pod torami. Spójrz w prawo – tak, to Alyx! Przejdź na koniec tunelu i podążaj za nią. W windzie przełącz się na któryś z karabinów. Jak tylko otworzą się drzwi, zaatakuj was mały oddział Kombinatoru – wiesz, co robić.

UWAGA: Alyx Vance jest doskonałym towarzyszem i świetnym strzelcem. Musisz wziąć pod uwagę, iż nie jest nieśmiertelna – w razie potrzeby pomóż jej. Trzymaj się blisko Alyx albo idź przed nią, oczyszczając drogę z wrogów.

W pokoju znajdziecie terminal – pozwól działać Alyx. Po przekroczeniu pola siłowego czeka was walka z [ZK]. Nie masz się za czym schować – walcz! W pokoiku po prawej znajdziesz skrzynię z [IM]. Biegnij za Alyx, czeka was rozmowa z jej ojcem – Eli Vance. Dalej pójdziesz sam. Alyx będzie kontaktować się z tobą przez radio. W pokoju po lewej znajdziesz trochę [IM] oraz 2 [GK]. Rozwal skrzynie zagrażające drzwi i w drogę. Dalsza trasa jest zablokowana – Alyx się tym zajmie. Następna kratka się zatnie. Wróć do sali monitoringu i prześnij regały. Teraz przez szyb wen-

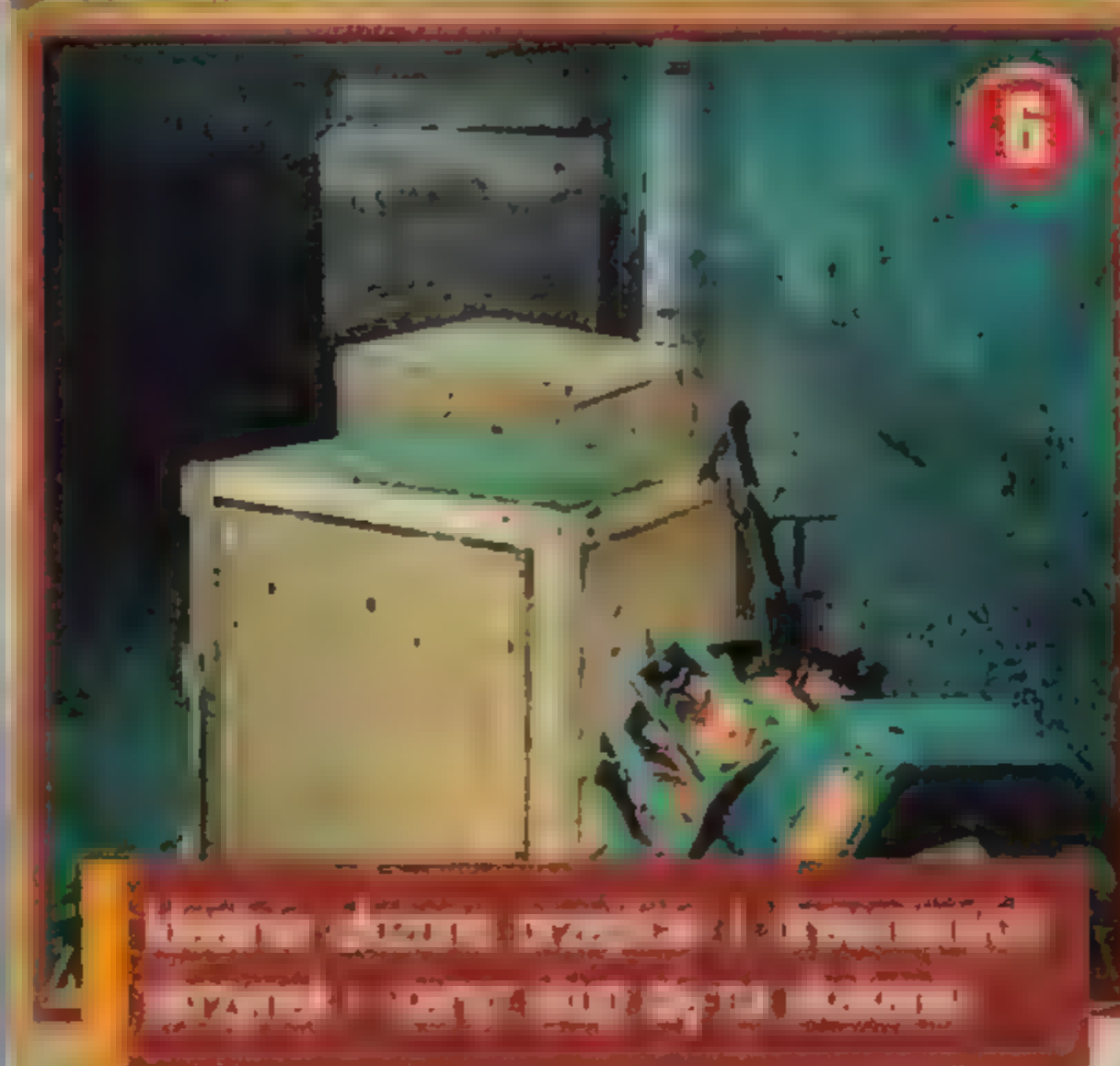
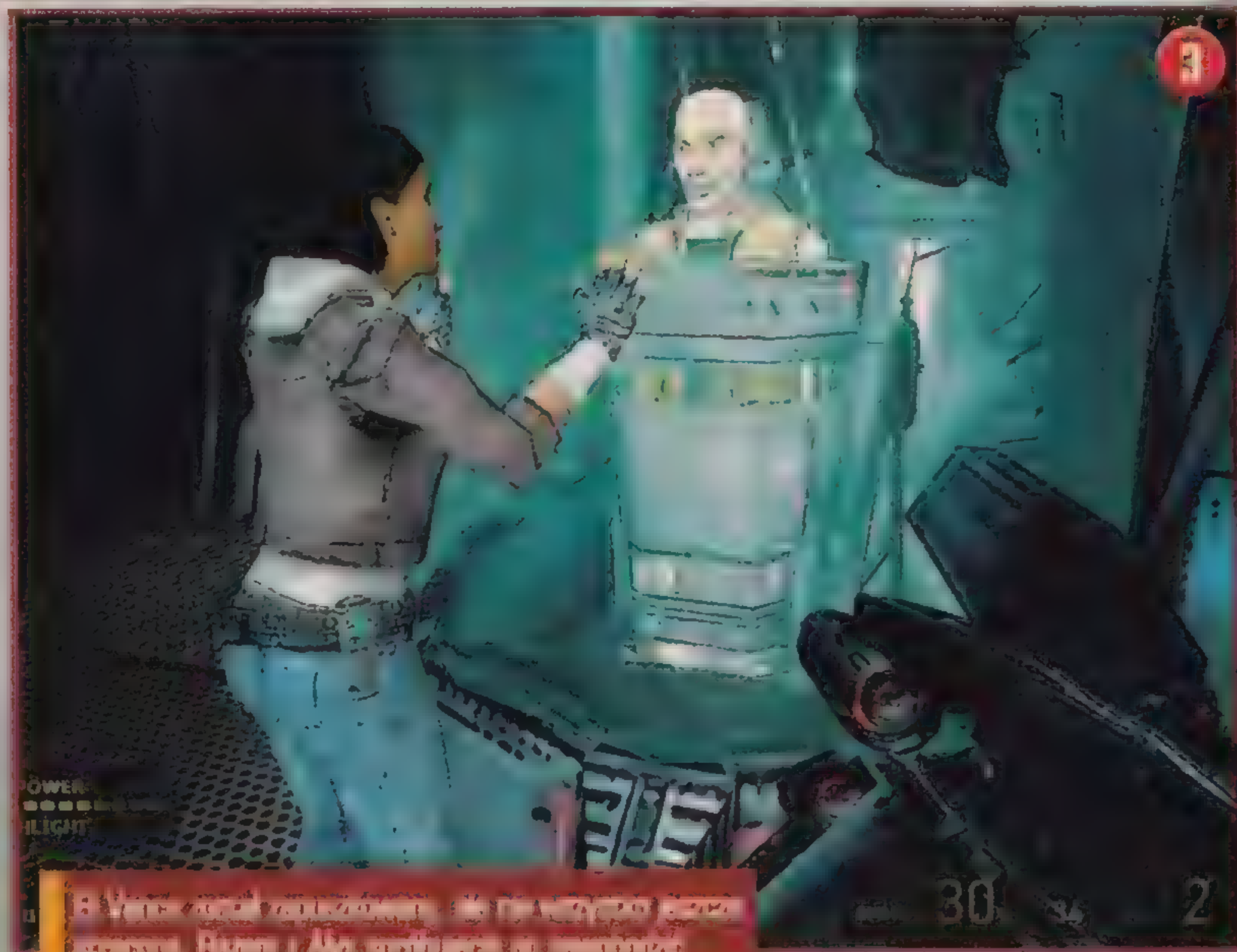
tylacyjny. Za rogiem zatłucz 2 [GK], a potem jeszcze jednego. Zanim zeskoczysz, przetrnij wiązkę lasera którąś z beczek i zajmij się ekipą [GK]. Zbierz przedmioty i wrzuć przez rozbite okno granat, żeby przewrócić 2 [SG]. Wyjdź przez kratę. W kanciapie znajdziesz skrzynię pełną granatów – przydadzą się w nadchodzącej potyczce. Nie pozwól [ZK] za nadto się zbliżyć. Zanim wejdiesz w jasny korytarz, wrzuć tam kilka granatów, aby pozbyć się 2 [SG]. Skręć w lewo. Za następnym rogiem czai się 2 [ZK] – zaserruj im granat. Powtórz ten manewr w kolejnym przejściu. Dobij pozostałych w konwencjonalny sposób. Zajrzyj przez zakrwawione okienko – zauważysz wtyczkę. Podejdź do pola siłowego i rzuć do pokoiku granat. Droga wolna. Korytarz powinien być bezpieczny, o ile wcześniej zajęłeś się [SG]. Skręć w lewo.

COMMAND SECURITY POST

Przed tobą pierwszy posterunek. Najpierw wrzuć granat, a potem wbiegnij do środka z [PR]. Alyx uprzedzi cię o nadciągających siłach Kombinatoru. Pola siłowe odcinają wszystkie wyjścia – musisz walczyć. Wyciągnij z szafki [SG] i umieść po jednym po lewej i prawej stronie z widokiem na schody albo pola siłowe. Nie ma idealnego rozwiązania.

UWAGA: Jeśli któreś z twoich [SG] zostanie przewrócone, możesz je z powrotem ustawić w dowolnym miejscu. Zwróć uwagę, iż nacierające oddziały Kombinatoru będą starały się je przekreślić (strzelając) bądź przewrócić (podbiegając do nich).

Powinieneś wspomagać swoje [SG] – pilnować zarówno lewej, jak i prawej strony. W trakcie walki na balkonie pojawi się [ZK], który będzie wypuszczał [MH]. Latające piły z łatwością wywracają [SG]. Jak najszybciej wyeliminuj zagrożenie. Po kilku minutach atak ustanie i pojawi się Alyx. Na konsolce uda wam się podслуchać rozmowę Dr Mossman z Breenem.



WSKAZÓWKA: Zanim pójdziesz dalej, możesz zabrać ze sobą jedno [SG]. Pozwala stwierdzić, czy wróg czai się za rogiem, wspomaga cię w walce i przyda się w późniejszych etapach gry. Naprawdę warto.

Alyx zostanie przy konsolce. Prawa odnoga jest zamknięta – idź w lewo. Odrzuć rupiecie i dalej przez drzwi. Zejdź schodami na sam dół. Przygotuj się na spotkanie 3 [GK]. W sali znajdziesz [IM]. Idź dalej przez drzwi. Nie schodź na dół do wody – jest pod napięciem. Przechodząc przez salę zwróć baczność na [SF]. Wejdź na rury, zajmij się [GK], następnie wykonaj długi skok na platformę. Z dołu zabierz dwie drewniane skrzynie i ulóż z nich przejście. W następnej sali czekają na ciebie [Z]. Jeśli wzięłeś ze sobą działko strażnicze, ustaw je i obserwuj, jak odwała całą robotę. W przeciwnym razie posłuż się shotgunem. W pokoju po lewej znajdziesz [KM] oraz zaopatrzenie. Teraz schodami na górę. Na szczycie znajduje się [S], drzwi wyjściowe są na półpiętrze. Przejście dalej jest zablokowane przez deski i metalową szafę – uprzątnij je.



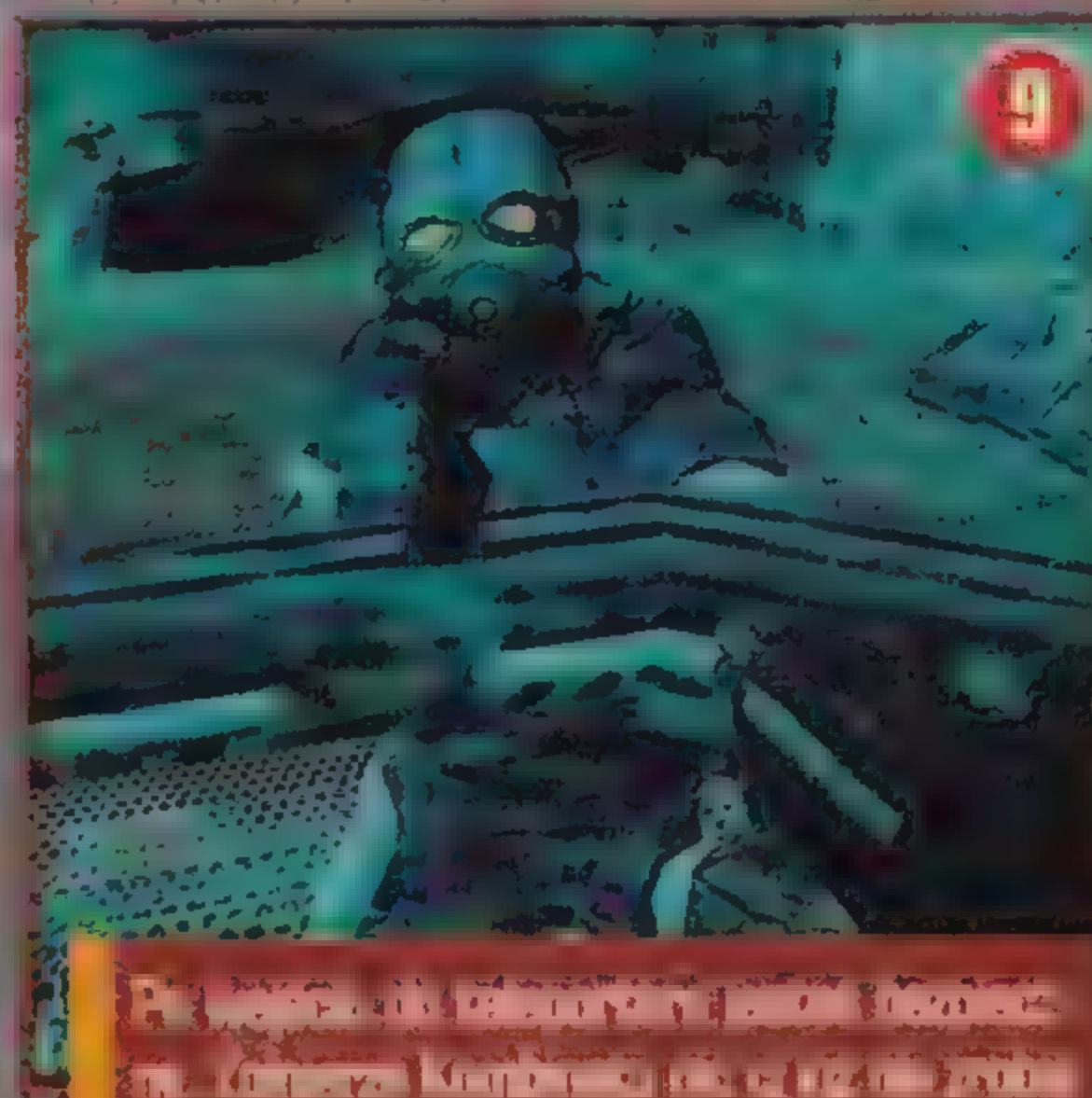
Dotarłeś do bloku D8. Wejdź schodami na górę. Po lewej stronie w korytarzu czeka kilku [ZK] – pozbądź się ich. W kanciapie jest trochę [IM]. Zeskocz na dół z jednego z balkonów. W korytarzu znajdziesz 3 [SG] oraz [KM] i [KE]. Alyx poinformuje cię, iż zbliżają się liczne oddziały Kombinatoru. Zabarykaduj się w prawym holu, – po lewej stronie jest balkon, z którego możesz być atakowany. Jeśli niosłeś ze sobą [SG], teraz docenisz trafność tej decyzji.

WSKAZÓWKA: Mało kto wie, iż możesz zablokować wybrane wejścia drewnianymi skrzyniami. Dopóki będziesz stał poza polem widzenia wroga, przeszkody pozostaną nienaruszone.

Czeka cię 6 minut wyczerpującej walki. Pamiętaj o ponownym ustawianiu przewróconych działek! W środku boju pojawią się [MH]. Zajmij się nimi w pierwszej kolejności przy pomocy [GG]. W końcu mordercza bitwa dobiegnie końca. Z balkonu zeskocz Alyx. Po przeprosinach z jej strony, pobiegij za nią.

TELEPORTATION CHAMBER

Otwórz drzwi i skręć w prawo. Pułapka! Światła zgasną, a chwilę później pojawią się czerwone flary. Mniej więcej 12 [ZK] ruszy w twoją stronę. Wybierz swoją ulubioną broń i daj im po palić. To dobry moment, żeby użyć alternatywnego ataku [PR]. Po walce idź schodami na górę, po lewej stronie znajdziesz [KM]. Trzymaj się blisko Alyx. Służa odetnie oddziały Kombinatoru. Po ostrej wymianie zdań pomiędzy Alyx i Mossman przyjdzie czas na ucieczkę teleporterem. Uruchomienie maszyny potrwa kilka minut – musisz po raz ostatni odeprzeć atak Kombinatoru. Skorzystaj z [KM] i [KE]. Rozstaw 3 [SG] – po jednym na każde wejście do sali. Po walce na sygnał Alyx wskocz do teleportera.



Rozdział 11: Anticellizen One

SLIDE THROUGHFARE

Wychodząc z laboratorium zabierz zawartość kilku [S]. Zeskocz przez szyb windy. Dog pójdzie za tobą. Wyjdź na ulicę. Obserwuj, jak Dog radzi sobie z samochodami. Przejdź przez bramę. Metaliczna konstrukcja zacznie miażdżyć okolicę – idź w lewo przez dziurę w ścianie. Potem skreć w lewo i przeczołgaj się przez korytarz częściowo zawalony gruzem.

MAIN PLAZA

Na zewnątrz dołączy do ciebie kobieta z Ruchu Oporu. Powinieneś pamiętać tę okolicę z pierwszego rozdziału. Udaj się w stronę stacji kolejowej. Na placu dołączają się do ciebie trzy osoby. Każ im podejść do małej bramy obok sklepu z upominkami. Wyskoczy 2 [GL] i zostawi otwartą bramę. Idź prosto, a dalej schodkami.

STREET WAR (TENEMENT ALLEYWAYS)

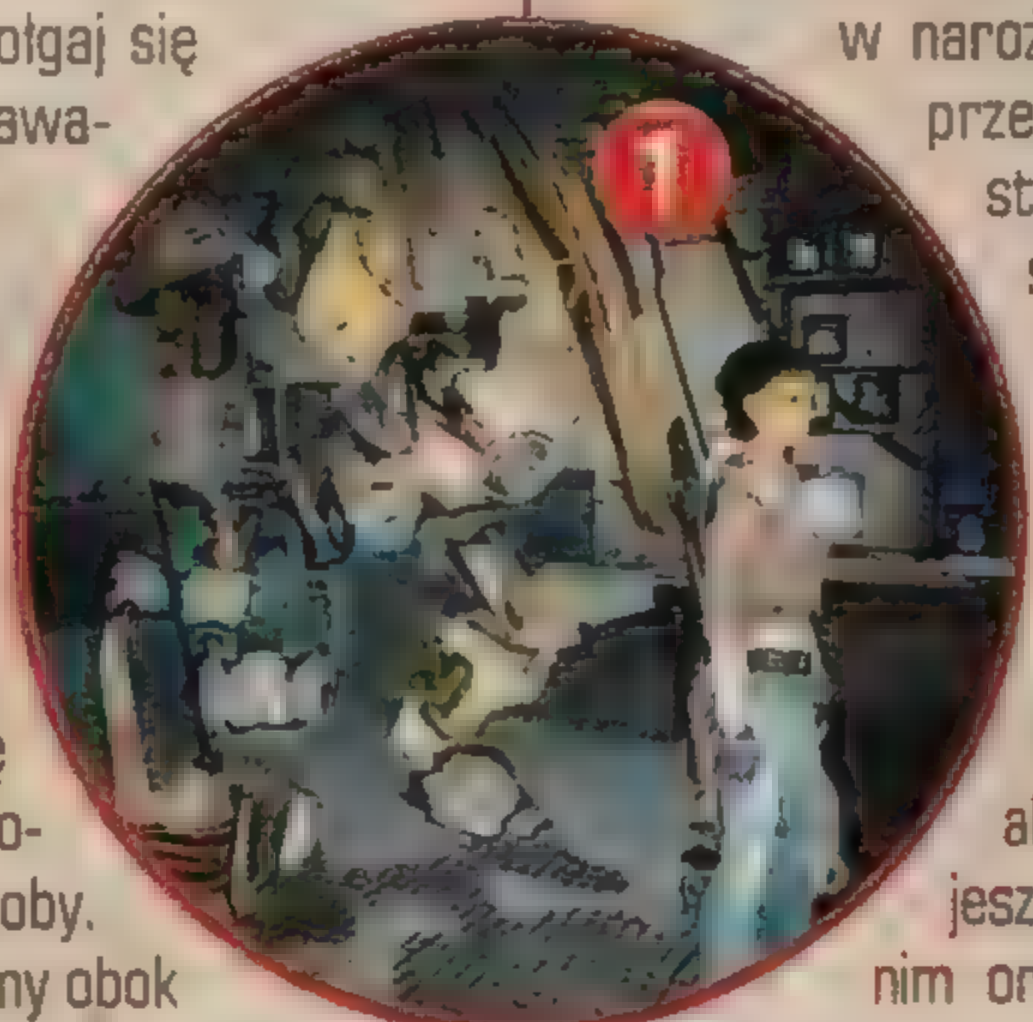
Dziedziniec jest wypełniony skaczącymi minami. Możesz je przeprogramować [GG], wystarczy, że przyciągniesz je do siebie i położysz w wybranej pozycji. Odgarnij płytę z ziemi, oczyść miejsce ze [SM] i zejdź na dół. Uważaj na [GK] – możesz rzucić w nie minę. W szopie znajdziesz sporo zapasów. Wyjdź korytarzem na ulicę. Czeka cię demonstracja możliwości Stridera. Po lewej stronie na wieży stoi [ZK] –

ucisz go z kuszy. Wzdłuż ulicy nadleciać skanery drugiego typu, zrzucające na drogę [SM]. Zestrzel [KS] i zabierz baterijki, które z nich wypadną. Idź dalej. Oczyść drogę z [GK] i skreć w prawo. Uważaj na miny. Na końcu korytarza zaatakują cię [GL] z pierwszego piętra – poczęstuj go [SM]. Kolejną minę wrzuć do budki

w narożniku, znajdziesz w niej kilka przedmiotów. Po przeciwnej stronie przy znaku Lambdy odsuń płytę i zabierz zapasy.

Idź dalej schodkami na dół. Uważaj na [SM] po prawej. Z baraku na końcu dziedzińca wyskoczy kilku [GL]. Rozkaż drużynie zająć się nimi, jako bonus rzuć we wroga [WB] albo [SM]. W baraku kryje się jeszcze jeden [GL]. Zaopiekuj się nim oraz [M]. Wejdź do kamienicy

przez drzwi we wnęce dziedzińca. Na górze, w mieszkaniu, natkniesz się na 2 [Z], [M] i dowód na to, że telewizja zabija. Wyjdź z budynku na ulicę. Rozbrój 2 [SM] zrzucane przez [KS] i skreć w prawo. Przy ognisku znajdziesz [A]. Trzymaj się prawej ściany. Wejdź do budynku. W piwnicy znajdziesz 2 [S] oraz [GK]. Udaj się do mieszkania na górze – to tymczasowa baza policji. Z pomocą Ruchu Oporu oczyść okolicę. Skorzystaj z [KM] oraz zbij zaopatrzenie z całego mieszkania. W pokoju z wyrwą w murze wyjrzyj na zewnątrz i zastrzel [GL] z ulicy. Wrzuć do dziury w podłodze granat albo strzel do stojącej tam beczki – poniżej kryją się 2 [SG]. Zeskocz na dół. Wyjdź na ulicę. Z barykady po prawej strony za-

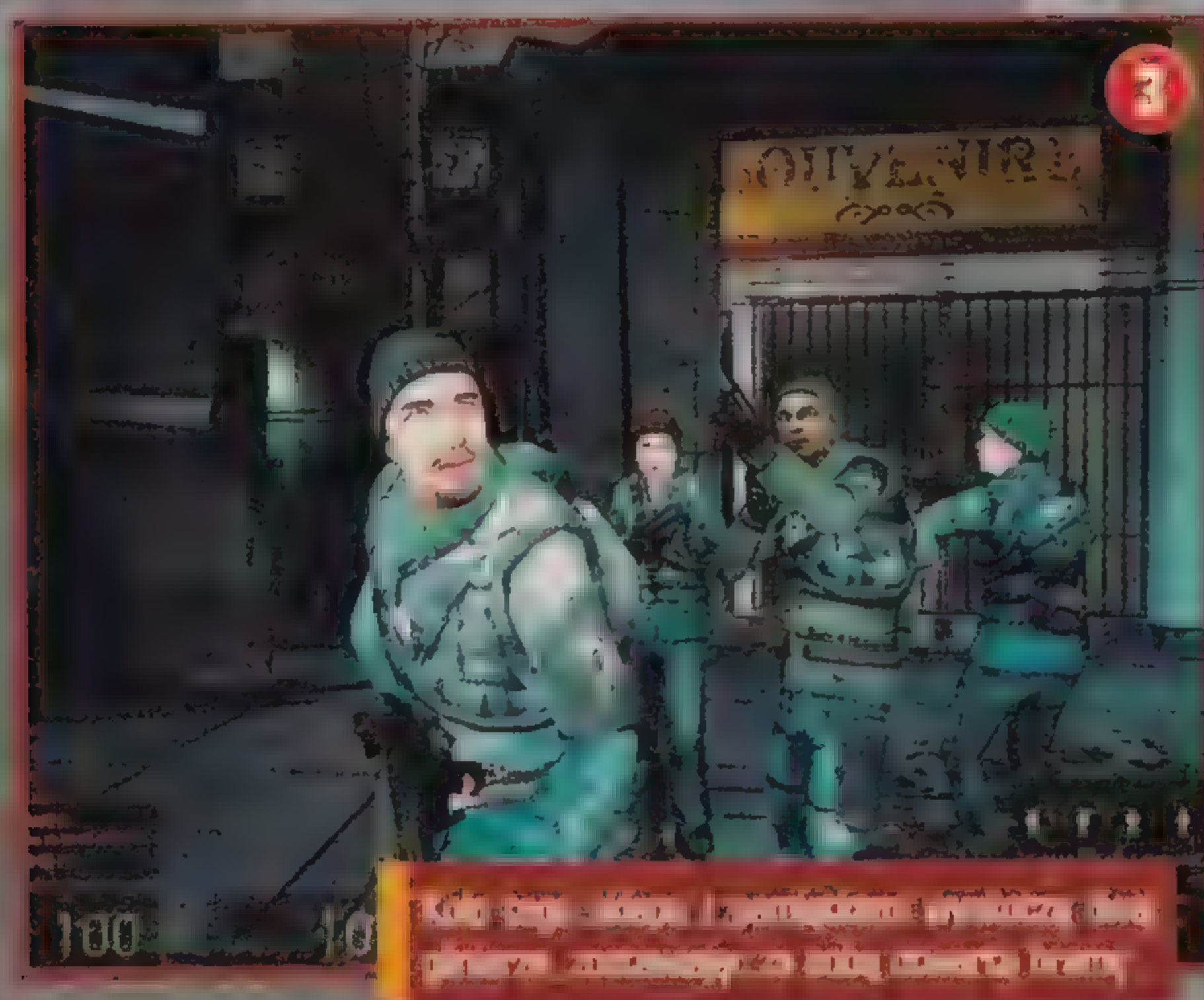
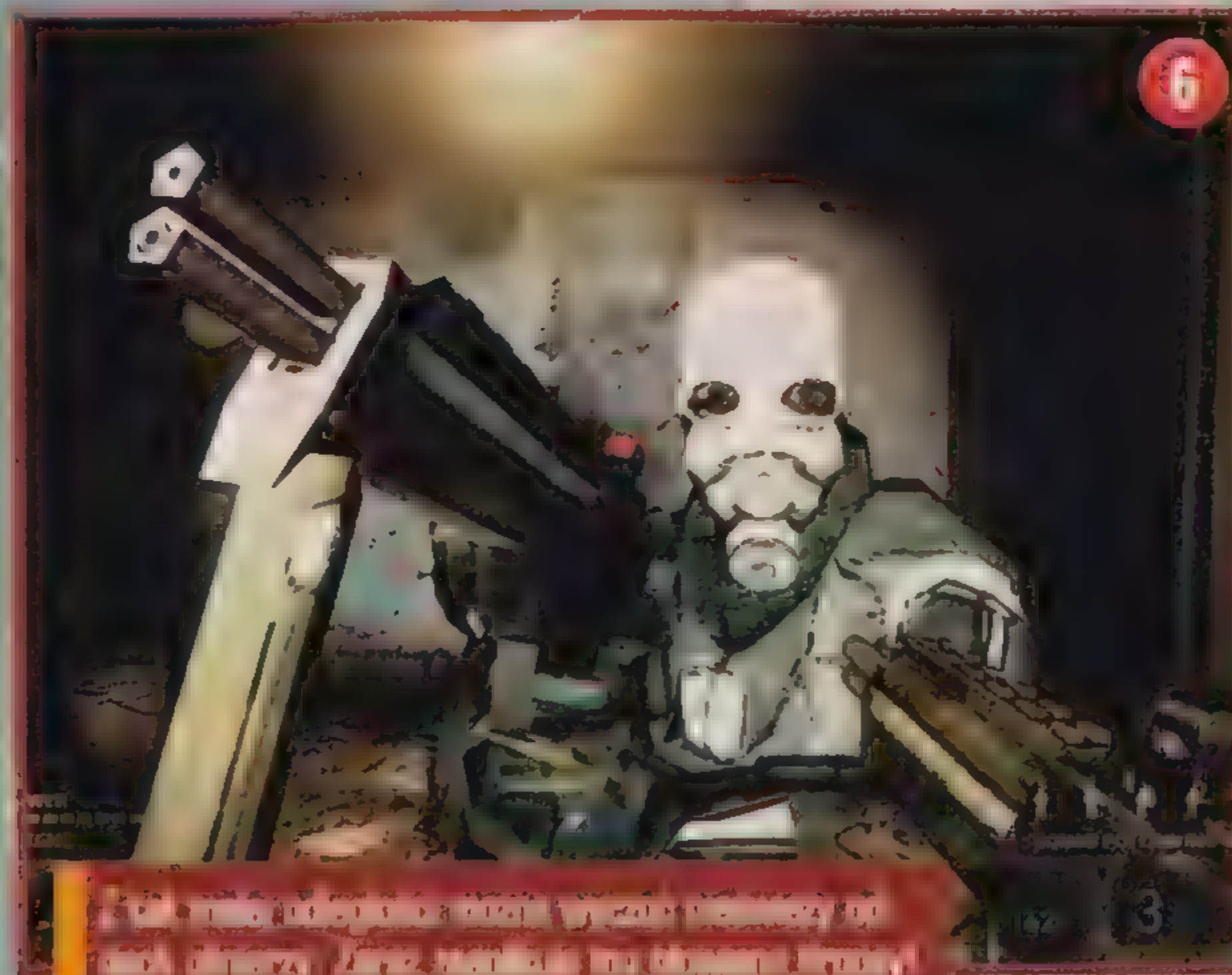


cznie atakować policja. Im dłużej tu zostaniesz, tym więcej wrogów się pojawi. Musisz przejść na drugą stronę ulicy, okrążając gigantyczną wyrwę w jezdni. Udaj się do niemal zniszczonego budynku. Wewnątrz zaatakują cię [GL], kolejny czai się na piętrze za twoimi plecami. Idź przodem, uważając na [SM]. Skorzystaj ze schodów prowadzących na górę. Zabierz zawartość [S] i zeskocz przez dziurę w podłodze. Wyjdź na ulicę – znalazłeś się po drugiej stronie barykady. Czas na zemstę! Najpierw zestrzel z kuszy [GL] z przeciwnego dachu, potem obróć się w prawo i zajmij oddziałem z barykady. Otwórz bramę, żeby wpuścić innych członków Ruchu Oporu. Skorzystaj z [KM] i idź schodami do środka żółtego budynku.

W każdym z pokoi znajduje się jeden [GL]. Nie czekaj na nich w korytarzu, tylko atakuj. Po walce zbierz [M] oraz doładuj się przy [KE]. Nie idź na górę po schodach, czekają tam [SG] oraz zamknięte drzwi. Zejdź na dół. W korytarzu policja przyszykowała małą zasadzkę. Przygotuj Magnum albo Shotguna. Metodycznie oczyszczaj wszystkie pokoje. Nie pomiń żadnego, bo [GL] mogą zaatakować cię od tyłu. Na końcu korytarza leży [A]. Zejdź do piwnicy. Znowu zasadzka, tym razem [GL] jest więcej oraz mają przy sobie [MH]. Prawdopodobnie stracisz większość swoich ludzi. Jeśli słabo stoisz z energią, puść ich przodem. [MH] zasysaj z [GG] i rzucaj nimi w [GL]. Po walce zbierz przedmioty z wszystkich pokoi. Zejdź schodami jeszcze niżej. Skorzystaj z [KM]. Nie wbiegaj do pokoju, po lewej stronie ukryte jest [SG] – wyrwóć je w pierwszej kolejności. Opróżnij [S] i pozbądź się 2 kolejnych [SG], zwróconych w stronę dziury. Zanim zeskoczysz, poczęstuj granatem pełzającego [Z], kryjącego się w zakamarkach wyrwy. Najpierw udaj się na górę. Za zamkniętymi kratami leżą 3 [S]. Wyciągnij je przy pomocy [GG]. Wróć na dół i idź korytarzem do wyjścia z tabliczką „danger”.

STREET WAR III (UNDERPASS TUNNELS)

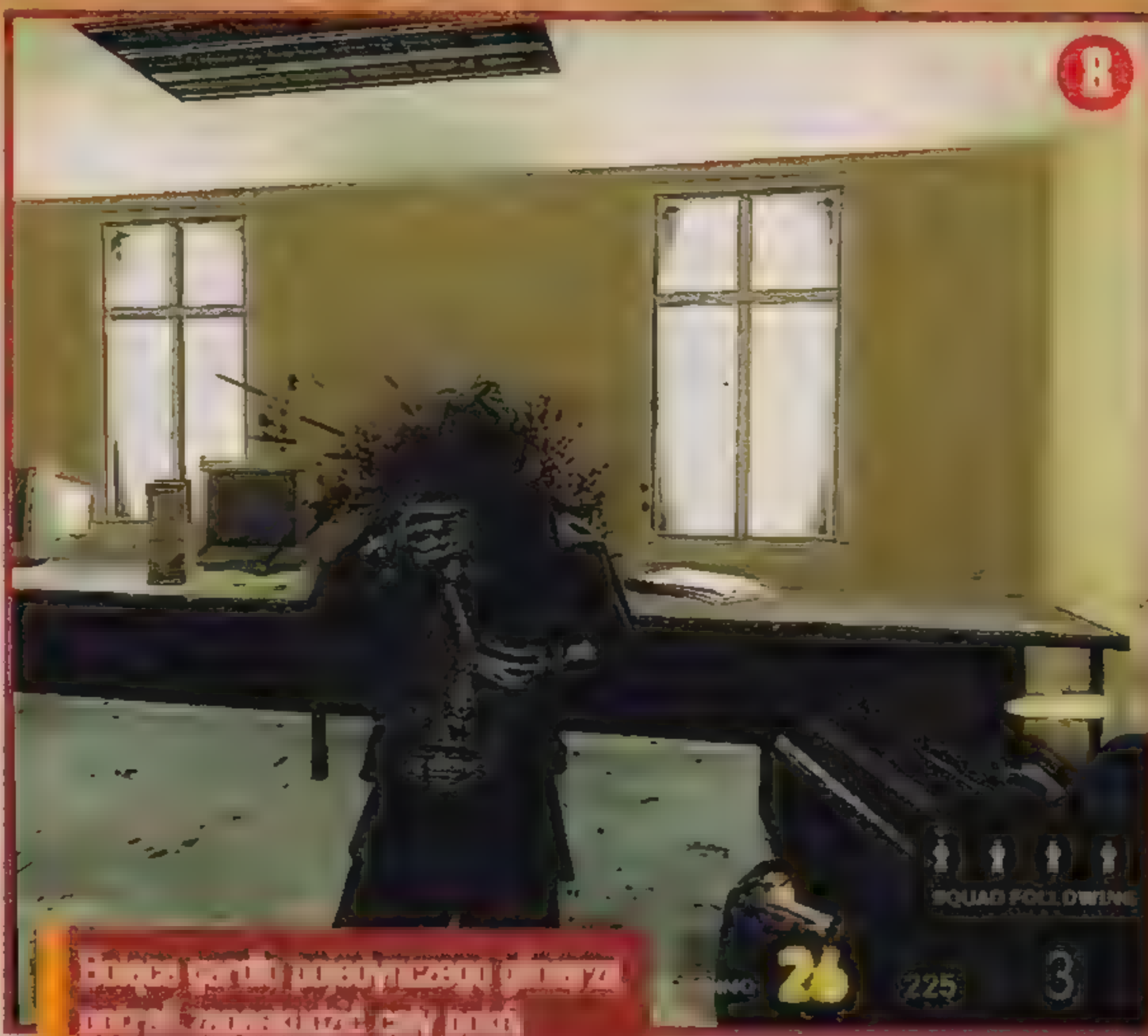
Idź w dół korytarza. Z góry nadleci chmara [MH]. Szybko przełącz się na [GG] i rzucaj nimi o ścianę. Łącznie musisz zniszczyć ponad 20 latających pił. Na końcu korytarza obejdź prawą stronę cysternę. Wejdź po gruzie na siatkę i zeskocz po drugiej stronie. Rozwal kłódkę łomem, zabierz zawartość [S] i idź dalej korytarzem. Znowu zaatakują [MH] – postępuj tak jak poprzednio. Na końcu korytarza leżą 3 [S]. W następnym tunelu czeka oddział policji z ciężkim karabinem, dlatego lepiej każ ludziom poczekać na ciebie. Kryj się za wrakiem samochodu. Zaczynaj eliminować [GL] z ulubionej broni, potem przełącz się na kuszę i zdejmij obsługę stacjonarnego karabinu. Na końcu tunelu za twoimi plecami znajduje się kilka [A] i trochę [M]. Nieopodal opustoszałej fortyfikacji jest kilka [S]. Podejdź do gruzów za [APC]. Droga zablokowana, ale po drugiej stronie stoi jeden z bojowników. Pozwól mu wysadzić rumowisko – odsuń się kilka metrów. Nagle zaatakują Kombinat oraz [MH]. Chwyć jeden ze stacjonarnych karabinów i zajmij się agresorami. [ZK] chowają się za wrakami – po walce upewnij się, że teren jest czysty. Idź dalej. Drzwi są zamknięte z drugiej strony. Musisz odłączyć się od grupy – przeczołgaj się przez tunel pod gruzami. Z tankowca wylała się toksyczna substancja. Skacz kolejno: na wrak, na skrzynki po prawej, szpulę i na ciężarówkę. Wyciągnij [GG] i układaj przed sobą szpule, budując z nich tymczasowy most. Uważaj, po drodze będą wyskakiwały ze szlamu [Z]. Z wysepki z filarami skocz na maskę wraku, a potem na przewróconą cię-



zarówkę. Wejść na przylegające do ściany rury i na górę. Rozwał wejście do jednego z szybów wentylacyjnych i przejdź nim na korytarz. Na końcu znajdziesz 3 [SI]. Wpuść swoich sojuszników i idź schodami na górę.

STREET WAR IV (TENEMENT BATTLE)

Na dziedzińcu eksploduje rakietą z kilkoma [SGK] – zajmij się nimi. W korytarzu porozmawiaj z rebeliantem i zabierz zawartość [SI]. Wejść do kamienicy. Na górze czai się [GK]. Rozwał deski i wejść do pokoju. Nie zbliżaj się do okien, przebiegający [ZK] mogą cię zauważyć. Przejdź schodami do drugiego mieszkania. Zeskocz przez dziurę w podłodze w jednej z sal. Leżą tam 4 [SI]. W kuchni kolejnego mieszkania znajdziesz zapas granatów. Wyjdź na zewnątrz schodami. Obejrzyj okolicę, z prawych drzwi wyjdą rebelianci – skieruj się tam. Ze schodów wyskoczy [ZK] z shotgunem – szybko pozbadź się go. W sali po prawej znajdziesz 2 [SI]. Idź dalej schodami na górę, po drodze eliminując 2 [ZK]. Nie skacz przez dziurę, dopóki nie zajmiesz się [ZK] z niższej kondygnacji. Wejść cicho do sali ze zwodzonym mostem i strzel w plecy nieprzyjacielowi. W pokoju obok leży [IM]. Przebiegnij po kładce, pociągnij za wajchę i zabierz przedmioty z narożnika. Idź korytarzem do pokoju z ogniem, a potem przejściem w rogu. Dalszą drogę blokuje płonąca rakietą. Skręć w lewo i idź schodami. Na górze czeka chmara [GK] – załatw je. W ciemnym narożniku czai się [SZ]. Pokonaj go, weź [AI] z łazienki i wskakuj do dziury w podłodze. Wypadnie na ciebie płonący [ZI] – wygarnij mu z shotguna. Zejdź na sam dół. Odstrzel kolejnego [ZI] oraz 2 [GK]. W szybie windy leży [AI], a w głębi korytarza kilka [SI]. Wyjdź



na zewnątrz. Zaatakuj kilku [ZK], jednocześnie uważając na miny. Wejść schodkami do następnego budynku. Samotny [ZK] pilnuje wnętrza. Zastrzel go. Idź na górę po zawałonej podłodze, eliminując po drodze [GK]. Zanim wyjdiesz na balkon, przygotuj się do odrzucenia wrogiego granatu. Najpierw zdejmij [ZK] z lewej, a potem kolejno z prawej. Opuść most przy pomocy dźwigni. Następnie odpał granat z SMG (ewentualnie kulę energii z [PRI]) w [ZK] biegnących w twoją stronę. Przejdź przez mostek. W budynku czają się 2 [ZK] – polecam shotgun. Zbierz z ziemi przedmioty. Zanim zejdziesz niżej, wrzuc tam granat i popraw z karabinu 2 [ZK]. Jak tylko zeskoczysz, pojawią się następni 3 [ZK]. Nie idź przez dziurę, tylko korytarzem za płomieniami. Z góry

wypadnie [ZK], następny wyjdzie z głębi. Idź prosto. Wyeliminuj 3 [ZK] po lewej stronie. Teraz ruszaj schodami na górę – uwaga na [SF]. W następnej sali zaatakuj cię [SZ]. Zanim zeskoczysz, upewnij się, że nie ma tam [ZK]. W korytarzu z lewej strony wyskoczy płonący [ZI]. Załatw go, po czym rzuć granat na koniec korytarza. W następnym pokoju obejrzyj przez dziurę w podłodze potyczkę Kombinat z umarlakami. Dobij zwycięzców.

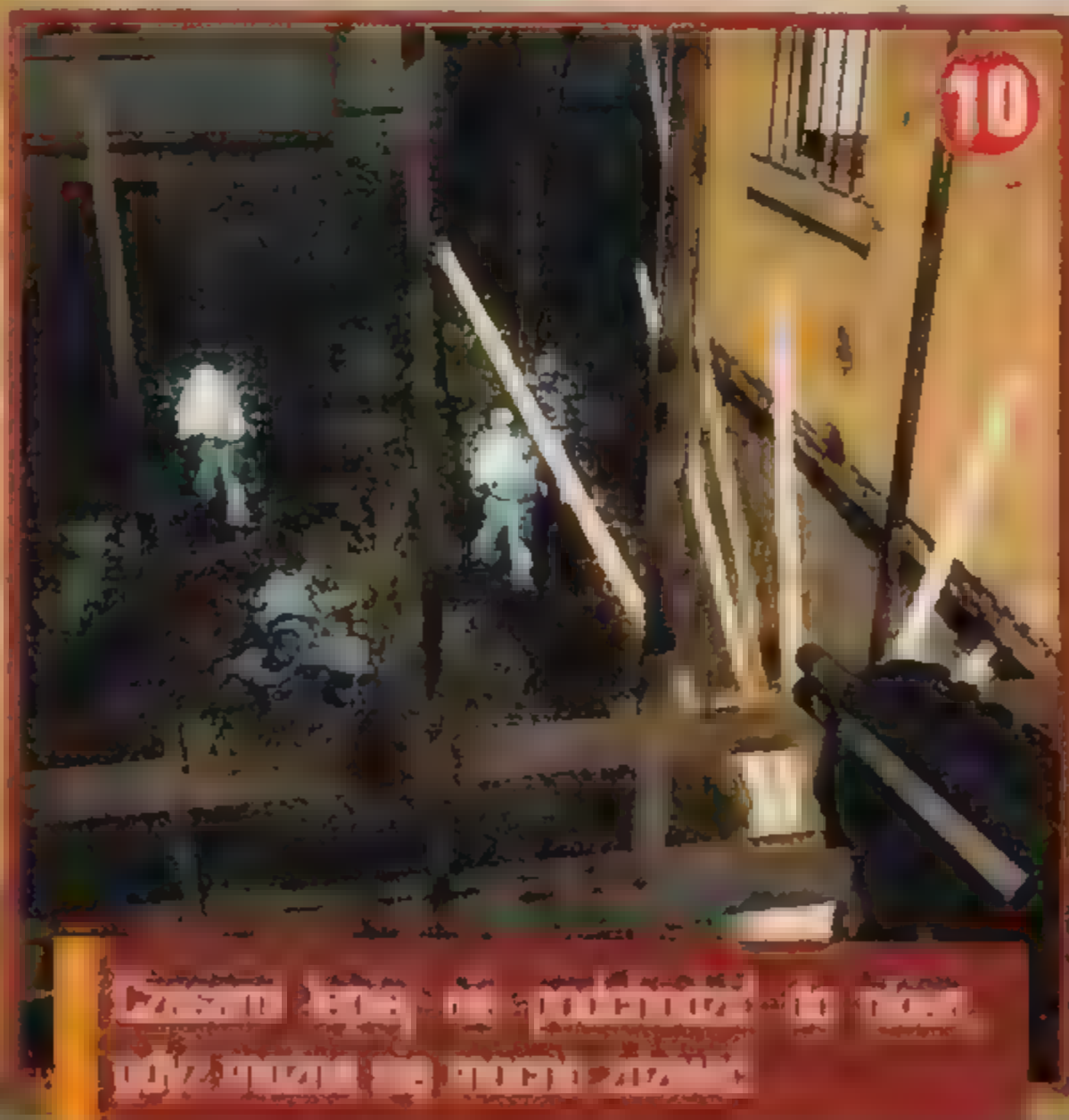
Na dole odszukaj korytarz ze znakiem Lambdy i przeciągnij przez kratę [SI]. Udaj się schodami na górę.

Idź korytarzem. Po drodze zabierz zawartość 2 [SI]. W pokoju z dziurą w podłodze poczekaj, aż działka rozprawi się z [ZI]. Przykucnij, zassij [SG], a potem przewróć je [GG]. Skocz na dół. Po chwili do pokoju wpadnie Alyx. Podładuj się konsolami ze ściany. W korytarzu znajdziesz sporo [IM]. Wyślij sojuszników do drzwi w holu, a samemu wpadnij drugim wejściem. Kombinat znajdzie się w krzyżowym ogniu. Oczyść resztę sal – w każdej czai się pojedynczy [ZK]. Udaj się do małego pokoju z [KM] i [KE], a potem schodami. Na dole czeka [ZK] – rzuć mu granat. Równocześnie z Alyx uderzacie na salę monitoringu Kombinat. Otwórz drzwi i skoncentruj się na 2 [ZK] w polu widzenia – jeszcze

jeden stoi po lewej. Alyx otworzy drzwi. W korytarzu skręć w lewo, a potem w prawo – wyjdiesz na ulicę. Rozwał z kuszy [ZK] na wieży, kolejnego na skwerku już konwencjonalnie. Alyx zabierze się za hakowanie osłon generatora. Musisz zadbać o jej bezpieczeństwo. Kombinat będzie atakować z dwóch stron przez bramy. Masz minutę na przygotowania – rozstaw [SM]. W międzyczasie na balkonie pojawi się [GL] – poślij mu belt z kuszy.

UWAGA: Agresywna walka z Kombinatelem nie ma sensu. Im więcej przeciwników zabijesz, tym więcej wyjdzie zza bram. Staraj się trzymać ich na dystans.

Podczas walki korzystaj z osłony w postaci rupieci i murków. Gdy sytuacja będzie wyjątkowo ciężka, poślij [ZK] raketą z RPG. Pamiętaj o pilnowaniu obu stron. W razie potrzeby podładuj się [KM] i [KE] przy stanowisku Alyx oraz opróżnij [SI]. W późniejszej fazie bitwy do walki wkroczą elitarne oddziały Kombinat, wyposażone w [PRI] – największe zagrożenie. Jak tylko Alyx krzyknie, że rdzeń generatora został odkryty, podbiegnij do niego i wybij kulę [GG]. Nie próbuj dalej walczyć, tylko biegnij przez bramę. Alyx zniknie. Wskocz do kanału i skręć w lewo. Ogołoć [SI] i idź przejściem za wrakami ciężarówek.



Rozdział 12: Follow Freeman!

Pchnij kratę i zeskocz na dół. Następna kratka zablokowana jest sztabą – zdejmij ją [GG]. W tunelu zaatakuj cię 3 [MH] – rzuć nimi o ścianę. Siatka blokuje dalszą drogę. W przeciwnym końcu tunelu odciągnij beczki, przesun pudła i wskocz na rury. Idź w stronę szybu wentylacyjnego. Z lewego okna wypadną 3 [MH] – zniszcz je. Rozwał kratkę i przejdź do następnej sali. Znowu zaatakują [MH]. W korytarzu, z którego nadleciały, znajdziesz kilka [B] oraz [AI]. W sali na górze, za pudłami, schowane są zapasy. Skręć w prawo. Na górze czają

się 3 [ZK] – zestrzel ich. Zassij z góry [SI] i opróżnij ją. Zeskocz niżej. Rozwał [ZI] i idź jeszcze niżej. Z oświetlonego korytarza wyskoczy 2 [ZK]. Wyeliminuj ich, po czym zajrzyj na dół. Zassij obie [SI] i opróżnij je. Idź w stronę światła. Za drzwiami czai się [TGK]. Uzupełnij zapasy i wyjrzyj przez okno. Zdejmij z drzwi sztabę i idź dalej. Po prawej zastrzel niczego niespodziewającego się [ZK]. W korytarzu przed tobą siedzi zgraja [GK] – pozbadź się ich. Idź prosto, a potem skręć w prawo, uważając na [SF]. [ZK], który



chciał cię zaskoczyć, skończy w żołądku miłośnicy. Uśmierć [GK] czającego się na końcu schodów. Rozwał słupek po lewej stronie

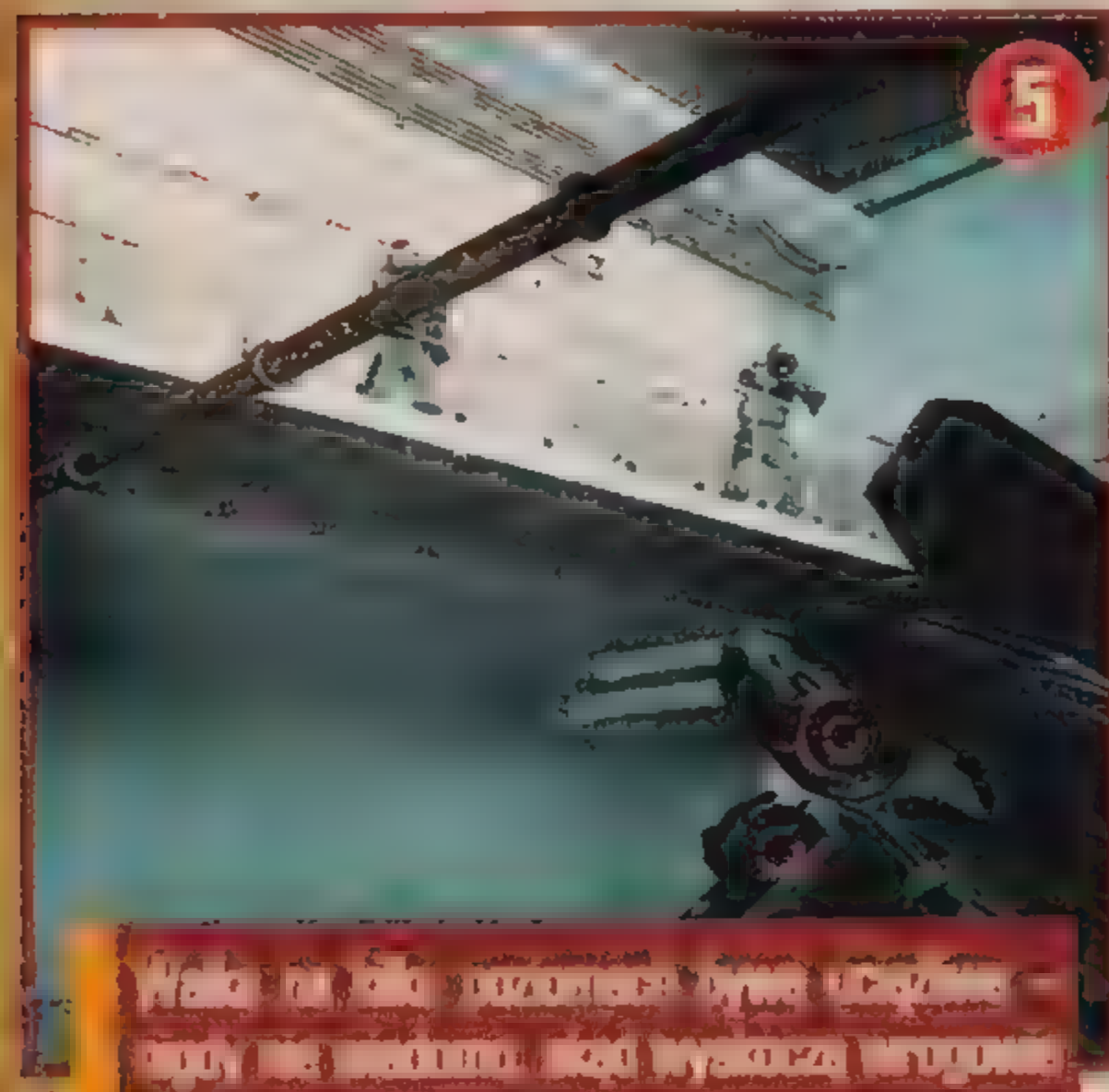
i zabierz leżące tam przedmioty. Wróć się do dużego kanału. Zajmij się umarlakami z dołu, a potem zeskocz. Na końcu tunelu leży [AI].



Tędy ścieżką prowadzi do A. Przejdź do przodu i zniszcz go.



Przejdź do przodu i zniszcz go. Przejdź do przodu i zniszcz go.



Widok na ścieżkę prowadzi do A. Przejdź do przodu i zniszcz go.

Idź dalej korytarzem w kształcie kwadratu. Zabij IGK. Po prawej stronie jest drabina – zapamiętaj ją, ale idź prosto. W prawym przejściu leżą apteczki, a z szybu możesz zassać więcej zapasów. Z głębi wyskoczy ITZ. Potraktuj go podwójnym strzałem z shotguna. Idź dalej po grzybkach – niczym w grze MARIO :). Skocz na IGK, zabijając go. Uzupełnij zapasy z IS i wracaj do drabiny. Na górze zastrzel 2 ITGK. Idź korytarzem, przy kanale skrzyń w lewo. Kolejny ITGK czeka na śmierć. Opróżnij liczne IS. Teraz prosto. Po drodze znajdziesz IA. Musisz dostać się na górę sali. Wejdź po lewej pochylni, wskocz na rury, dalej idź po deskach. Ostrożnie wejdź na kładkę prowadzącą do czerwonej budki. Ktoś rzuci z góry granat. Szybko wycofaj się. Jeśli spadniesz, wdrap się na górę. Zestrzel IZK z wyższej kondygnacji. Przejdź na drugą stronę po resztkach kładki. Przy jej końcu zajmij się ISF. W czerwonej budce znajdziesz sporo zapasów oraz IKM i IKE. Przełącz wajchę kontrolującą dźwig i wyciągnij kuszę. Czekają cię potyczka z Kombinatem. Jak tylko dojedzie platforma, wyrzuc z niej IWB. Jeszcze raz przełącz wajchę i wskazuj na platformę. Po drodze zaatakują cię 2 IZK. Zastrzel ich, chowając się za beczkami. Wskocz do wnętrza po prawej stronie. Oczyszcz okolicę i pobiegij do narożnika po przeciwnej stronie. Wejdź po drabinie i szybko zeskocz na półkę pod oknem. Wyeliminuj 2 IKK oraz pozosta-

łych IZK i wracaj na górę. Przejdź po rurociągach, a dalej po szynach dźwigu na balkon. Na górze pojawi się następny IKK – pozbydź się go. Przejdź na drugą stronę do drabinki i wdrap się wyżej. Zza pleców wyskoczą 2 IKK – przetestuj na nich Magnum. Wejdź na samą górę i stamtąd rzuć IWB w 2 IZK z przeciwległego balkonu. Zabierz przedmioty i wróć poziom niżej. Idź na drugą stronę. Po drodze rozpracuj 3 IS. Za czerwonym barakiem kryje się mały składzik przedmiotów. Zanim zeskoczysz na balkon niżej, rozbroj leżącą tam ISM. Opuść salę niebieskimi drzwiami.

STREET WAR VII: SNIPER ALLEYS

W korytarzu zdemontuj kolejną ISM. Zabierz zawartość 2 IS. Wybiegnij na ulicę, skrzyń w prawo i szybko zabierz przedmioty spod muru. Chwilę później metalowa konstrukcja pożre to miejsce. Snajper pilnuje przejścia. Posuwanie się naprzód wymaga skupienia. Kiedy snajper namierzy cię błękitnym promieniem lasera, nie zatrzymuj się, dopóki nie usłyszysz wystrzału. Wtedy zacznij iść bokiem w dowolnym kierunku, unikając pocisku. Podejdź w ten sposób do wraków samochodów, zbierz z ziemi granaty i wrzuc jeden przez okno. Podczas podejścia uważaj na prawą odnogę ulicy – tam znajduje się następny snajper. Zbierz zawartość kilku IS z okolicy.



Widok na ścieżkę prowadzi do A. Przejdź do przodu i zniszcz go.



Za oknem przyciągnij Barneya. Szybko zabij go, zanim się podniesie.



Jeśli zobaczysz Barneya, wypuść go, zanim się podniesie.



Szybko przebiegnij do przodu i zniszcz go.



Widok na ścieżkę prowadzi do A. Przejdź do przodu i zniszcz go.

WSKAZÓWKA: Jeśli nie radzisz sobie z podejściem pod okno snajpera, możesz posłać mu raketę z RPG.

Cofnij się odrobinę i skrzyń w odnogę ulicy. Po prawej znajdziesz 2 rebeliantów. Każ im zaczekać i zajmij się drugim snajperem. Wejdź do budynku. W środku walczą się kilka IGK oraz ISZ. Rozwal ich z pomocą drużyny. W łazience po lewej znajdziesz apteczki. Zejdź do zalanej piwnicy. Udaj się do oświetlonego pokoju, gdzie leży ranny rebeliant. Chwilę później zostaniesz zaatakowany przez liczne zastępy IZ. Zostań w sali i broń się. Po walce zajmij się 2 IS. Idź w stronę niebieskiego korytarza. Wskoczą 2 ISZ – nakarm je ołowiem. Schodami udaj się na dach. Nie strzelaj do IZ. Snajper z lewej strony się nimi zajmie. Po walce wyrzyc z za muru i wrzuc granat przez okno snajpera. Obok stoi skrzynia pełna granatów – weź sobie kilka. Barney z góry poprosi o oczyszczenie okolicy ze snajperów. Obejdź płomienie i schodami wejdź wyżej. Rozkaż drużynie czekać przy wejściu. Pierwszy snajper znajduje się po lewej stronie – wychyl się i rzuć celnie granatem. Idź wzdłuż linii okien. Drugi i ostatni snajper czai się w budynku za Barneyem. Przyciągnij do siebie zieloną szafkę i trzymając ją w rękach, przebiegnij do końcowego murka. Wychyl się i rzuć za 3 punkty. Idź dalej za Barneyem.

UWAGA: Barney podobnie jak Alyx nie jest nieśmiertelny. Zwróć uwagę na to, co mówi. Jeśli będzie narzekał na odniesione rany, chroń go za wszelką cenę. Tylko on może otwierać bramy i dezaktywować terminale Kombinatoru.

Przy bramie pojawiają się IKK. Zestrzel je,

żeby pozyskać cenne IB. W razie potrzeby rozbroj zrzucone ISM. Za bramą znajdziesz IS. Wejdź do budynku po prawej. Zastrzel w sali ITGK i kolejnego w korytarzu.

STREET WAR VIII: SUPPRESSOR ASSAULT (EXTERIOR)

Z budynku naprzeciwko wyskoczą 2 IZK – rzuć w nich IWB albo zwyczajnie zastrzel. Nie wchodź jeszcze po schodach – czai się tam ISG. Wrzuc najpierw kolejną beczkę albo granat. W holu budynku znajdziesz pokazną liczbę IS. Wejdź schodami i wyrzyc przez okno – to cię czeka niebawem. Barney otworzy błękitne drzwi. W następnej sali zauważysz cię kamera – szybko zbiegnij po schodach. Znajdziesz się pod ostrzałem dział z cytadeli. Na dole w korytarzu rozbroj ISM i rzuć ją w lewą stronę – czai się tam ISG. Kawałek dalej leży kolejna ISM. Wyjdź na zewnątrz. Dział nie da ci spokoju. Idź wzdłuż ściany, unikając bombardowania.



Szybko przebiegnij do przodu i zniszcz go.



Opuść go, zanim się podniesie.



UWAGA: Twoi sprzymierzeńcy najprawdopodobniej nie przeżyją przejścia przez plac. Nie martw się, skup się na ratowaniu własnego tyłka.

W niebieskim przewróconym kontenerze znajdziesz kilka [A]. Droga na wprost została zawałona w wyniku bombardowania. Cofnij się i skręć tuż przy kontenerze (nie wskakuj w wyrwę w ziemi). Na końcu placu po lewej stronie są drzwi do budynku. W środku czekają 2 [ZK] – załatw ich z pomocą Barneya. Skorzystaj z [KM] i wyjdź przez drzwi obok. Biegnij do bunkra na wprost. Wskocz z niego 2 [ZK]. Szybko zastrzel ich i schroń się w bunkrze. Biegnij dalej do budynku na końcu placu. Naprzeciw wyjdą [ZK] – wystrzel w nich granatem albo kulą energii. W środku jest bezpiecznie. Wypuść z celi rebeliantów. Skorzystaj z [A], zajmij się również [S]. Poczekaj, aż oddział wyposaży się w broń. Idź do ostatniej części placu. Bombardowanie się skończyło, ale do boju ruszyli [KK] oraz [ZK]. Rozkaż swoim ludziom zaatakować z prawej strony, a samemu uderz z lewej. Po walce jeszcze raz odezwie się działo. Biegnij do pola siłowego w rogu placu. Przy pomocy [GG] zassij wtyczkę, po czym skorzystaj z [KM]. Wejdź schodami.

STREET WAR IX SUPPRESSOR ASSAULT (INTERIOR)

Idź przez drzwi po lewej. Zajrzyj do składziku po prawej i koniecznie weź ze skrzyni granaty. Korytarz przecinają niebieskie lasery uruchamiające działka podłogowe. Stań pod lewą ścianą i przetnij wiązkę. Z ziemi wyskoczy [GT] zwrócone w prawą stronę. Poturlaj granat (alternatywny tryb) w jego stronę. Kaboom i droga wolna! Opróżnij [S] w następnej sali. [CD] zrzucił oddział Kombinat, który niebawem przybiegnie do ciebie. Przy-

mij ich ciepło. Po walce możesz użyć [GG] – przyciągnąć ich karabiny oraz [S] zza pola siłowego. Na prawo od pola przejścia pilnuje kolejny [GT]. Przetnij wiązkę lasera, stań pod ścianą, a potem wyjdź bokiem i poturlaj granat. Nie wbiegaj dalej. Po prawej stronie czeka następne [GT]. Możesz wbiec do sali naprzeciwko i przeczekać, aż się schowa. Za rogiem czai się 2 [ZK] – załatw ich. Idź schodami na górę. Nie przechodź przez wiązki laserów. W sali na wprost Barney uwolni kolejnych więźniów. Pozwól im się uzbroić, a potem zabierz co się da. W korytarzu czekają dwa [GT]. Rozkaż swoim ludziom poczekać w sali. Wbiegnij pomiędzy działka i poturlaj do nich granaty. W pokoju z generatorem podładuj się i zbij [M]. Szybko wytrąć z rdzenia energetyczną kulę. Ruszaj w stronę schodów – trzeba odeprzeć atak Kombinat. Najpierw rzuć granat, a potem poczekaj, aż wrogowie sami wyjdą. Dobij resztę, ale nie idź na dół schodami. Odwróć się i przejdź przez mostek. Nie przechodź przez wiązki laserowe. Skręć w prawo, a potem w lewo do sali wypełnionej licznymi [LM]. Na początek przeprogramuj [SM]. Wejdź na podwyższenie na wprost, a potem skocz w lewo. Tuż przy ścianie przeskocz kolejne wiązki. Wdrap się na podstawę okrągłej kolumny. Rozbroj okoliczne [SM].

WSKAZÓWKA: Przeciąganie [SM] przez wiązki laserowe nie uruchamia alarmu.

Teraz wskocz na rurę przylegającą do ściany, a potem po regałach na drugą stronę. Wejdź na następną rurę, skręć w lewo i zeskocz – udało się.

Wciśnij czerwony przycisk, wyłączając w ten sposób zabezpieczenie. Zbij [M] i skorzystaj z [KM]. Wróć po kolegów i idź dalej korytarzem ozdobionym popiersiami Breana. W pokoju po prawej stronie znajdziesz drugi generator. Wyłącz go i przygotuj się do walki z Kombinate. [ZK] szturmują razem z [KK]. Możesz zaczekać na nich w pokoju, pilnując drzwi, albo wyskoczyć na korytarz. Po walce skorzystaj z [KM] i zabierz [M]. Musisz się cofnąć. Jak tylko wejdiesz do sali z wyłączonym systemem zabezpieczeń, zaatakuje druga fala Kombinat. Wycofaj się na korytarz i zniszcz wrogów przechodzących przez pole. [SM] powinny dać popalić drugiej ekipie. Stań w drzwiach i dobij pozostałych. Przejdź do głównej sali, tej z kolumnami. Kombinat uderzy po raz kolejny. Wrogowie będą wysypywać się z korytarza oznaczonego „exit”. Po walce przejdź schodami na drugą stronę. Idź prosto, a potem trzymając się lewej strony. Wejdź do sali z [S] i opróżnij je. Dalsza droga jest za-

mknięta, wejście też zostało zatrzaśnięte – to pułapka! Rozstaw [SM] pod drzwiami. Przyglądaj się dziurom w murze, strzelaj do przebiegających wrogów i rzucaj im granaty. Kombinat zacznie spawać drzwi. Znajdź porządną zasłonę i powitaj ich salwami z karabinów. Po walce odwróć się i powtórz to samo z drugimi drzwiami. Rozkaż drużynie czekać, a samemu zajmij się [GT] w korytarzu. Sprintem wbiegnij pomiędzy nie i obdaruj granatami. Wejdź do sali po lewej i wyłącz generator. Ulecz się przy [KM] i zbij [M]. Wróć do głównej sali z kolumnami. Kombinat znowu zaatakuje – nie żałuj wrogom amunicji ani granatów. Dobrą metodą jest pobiegnięcie na dół i prowadzenie ognia zza kolumn. W korytarzu, z którego nastąpił atak, rozbroj [SM] oraz skorzystaj z [KM] i [KE]. Barney zajmie się następnymi drzwiami. Dalej musisz iść bez niego.

Podnieś z ziemi RPG. Przelącz się na [GG]



Ruszaj dalej schodami. Jak tylko zobaczysz [SG], podbiegnij i przewróć je. Szybko przełącz się na karabin – z góry nadbiegają 2 [ZK]. Załatw ich.

STREET WAR X: MUSEUM ROOF AND SKYBRIDGE

Na dachu przełącz się na RPG i zacznij strzelać raketami do Kombinat atakującego z prawej strony. Tuż obok pod płotem stoi skrzynia pełna rakiet. Dalszą drogę blokuje zamknięta brama. Przelatujący [CG] wypatrzy cię z powietrza. Natychmiast wróć w okolice skrzyni i zajmij się statkiem. Nie bądź zbyt agresywny, na przemian kásaj [CG] raketami i chowaj się. Po walce wróć do zamkniętej bramy. Ustaw pod nią [SM] i zaczekaj na atak. W międzyczasie możesz

z kuszy zestrzelić [ZK] siedzącego na wieżyczce w oddali. Podczas potyczki polecam korzystanie z RPG. Po walce koniecznie wróć do skrzyni, uzupełnij rakiety i skorzystaj z [KM] oraz [KE] przy bramie. Zanim zaatakujez most, poczekaj na Ruch Oporu. Wyślij drużynę w okolice ogrodzenia. Otwórz most i strzelaj z RPG do wrogów, którzy zechcą go przekroczyć. Rozkaż ludziom przebiec na drugą stronę. Poślij raketę w okienko fortyfikacji, a potem wspomóż [PR]. Zbij [M] i zejź na sam dół po zniszczonych schodach.

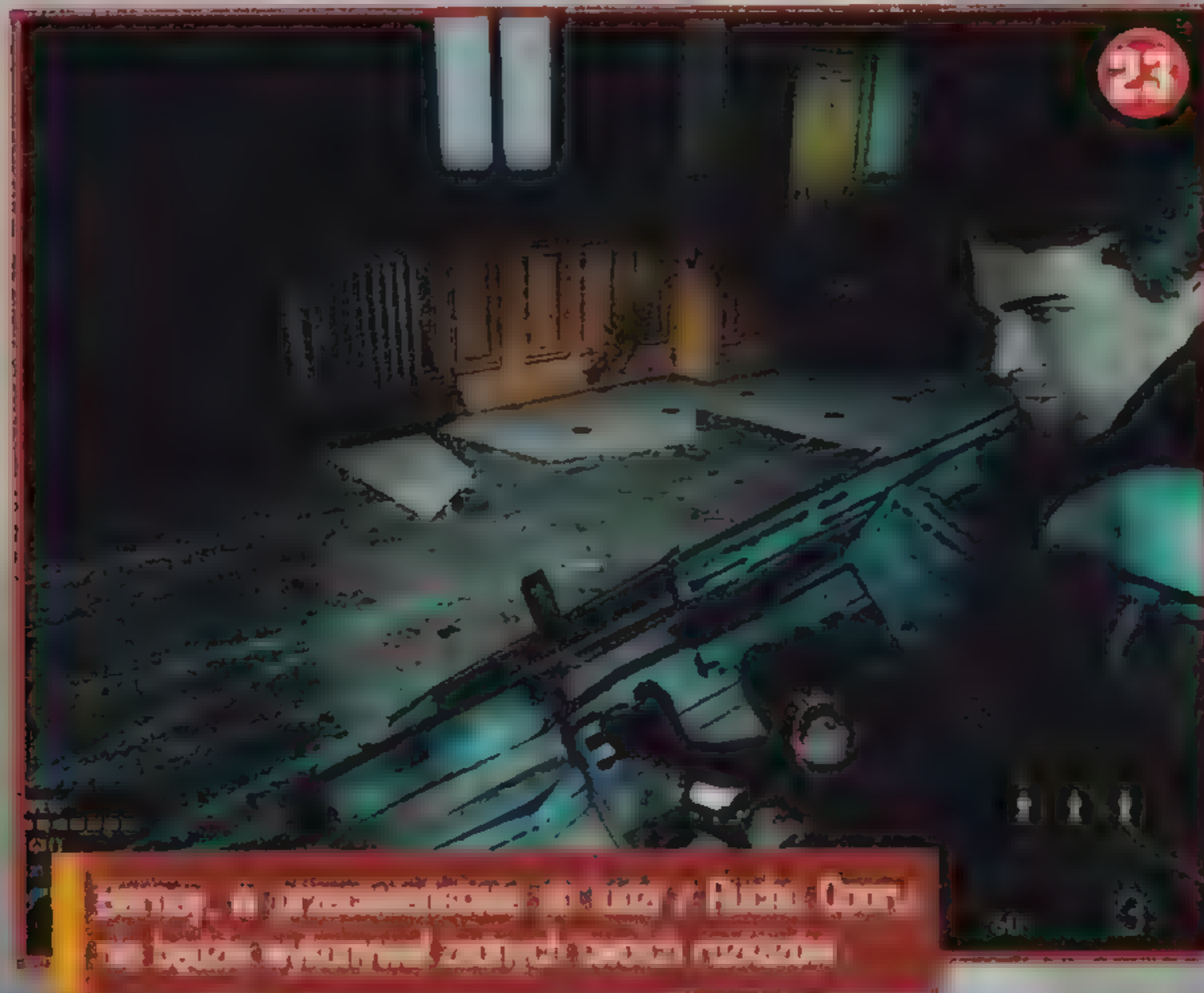
STREET WAR XI: MUSEUM COURTYARD STRIDER BATTLE

Na ulicach trwa regularna wojna. Jak tylko wyjdiesz na zewnątrz, skup się na niszczeniu [ST]. Jeśli nie masz przy sobie rakiet, to nieco dalej leży załadowana wyrzutnia.

UWAGA: Ilość [ST] na placu jest nieograniczona. Nie staraj się wszystkich zestrzelić. Skoncentruj się na wydostaniu się z tego piekła.

Biegnij na schody muzeum, dalej zeskocz z nich. Pod murem znajdziesz 3 [A]. Ruszaj w stronę gigantycznej wyrwy w ziemi. Zeskocz i sprintem wbiegnij do tunelu. Podreperuj się kolejnymi [A]. Wyjście z tunelu jest niezwykle niebezpieczne. Skręć w lewo i wejdź na poziom ulicy. Teraz sprintem do bunkra na środku placu albo do kamienicy na jego krańcu. W budynku znajdziesz 2 wyrzutnie oraz [A]. Możesz stąd oczyścić teren i w miarę bezpiecznie dobiec do bunkra. Znajdziesz w nim wyrzutnię i [A]. Wskocz





na zewnątrz i zniszcz [ST]. Pobiegij prosto, skręć w prawo, a potem sprintem pod ścianę. Nieco dalej stoi skrzynia pełna rakiet. Z góry ktoś z Ruchu Oporu rzuci [S] – bierz co się da. Zniszcz pozostałe na placu [ST], chowając się między filarami. Idź dalej wzdłuż ściany w kierunku barykady Kombinat. Po drodze chowaj się we wnękach. Poślij [ZK] rakietę, a resztę dobij z [PR]. Na samym końcu placu zejź schodami do podziemia. Znajdziesz tam kilka [S].



usytuowanych w narożniku. Przy ciebie znajdziesz kilka [A].

[ST] w tym czasie ładuje swoje działo energetyczne i strzeli w budynek.

Część wyższego piętra zawali się, tworząc kładkę. Poczekaj, aż [ST] się oddali i wbiegnij na górę. Skryj się za fragmentem muru. Biegij dalej po szkieletach konstrukcji w stronę schodów. Na miejscu znajdziesz skrzynię pełną rakiet – wreszcie możesz zająć się [ST]. Nie ryzykuj – najlepiej ostrzeliwuj go ze schodów. Idź dalej ciemnym korytarzem, znajdziesz w nim kilka

[S] – zabierz zawartość. Na końcu przejścia zeskocz przez dziurę.

STREET WAR XII: FINAL STAND

Zniszcz deski blokujące dalsze przejście. Członek Ruchu Oporu poinformuje cię o sytuacji. Wyjdź na zewnątrz i idź dalej prosto. Na parkingu pomiędzy samochodami ufortyfikował się Kombinat. Wpadnij do nich z drużyną i postrzelaj. Warto posiłkować się granatami. Po walce zbierz [M] oraz przedmioty z białego vana i okolic drzwi. Chwilę później uderzą 3 [KK] – rozwal ich. Dozbroj się ponownie i rozejrzyj za [ST]. Kiedy ten przejdzie, sprintem pobiegij do sklepu po drugiej stronie. Na ulicę wyskoczą [ZK] – zastrzel ich, pozostając w ukryciu. Gdy [ST] odejdzie, pobiegij do wyrwy w jezdni. Oczekaj i ruszaj do następnego sklepu. Opróżnij [S]. Wyjdź na zewnątrz i skręć w prawo.

Z rumowiska wyjdzie następny [ST] – szybko schowaj się we wnęce przy budynku. Poczekaj, aż zagrożenie minie i wskakuj do wyrwy w ulicy, prowadzącej do wnętrza budynku. W środku Kombinat kończy zakładać ładunki wybuchowe. Nie czekaj na boom, tylko ruszaj do ataku. Zastrzel całą trójkę. Przy wyjściu z parkingu zaczekaj na posiłki, w międzyczasie zabierz zawartość [S]. Powoli wyjdź na zewnątrz. Na dachach



kryje się wielu [ZK]. Największym zagrożeniem są ich granaty – jeśli możesz, odrzucaj je poza zasięg rażenia. Zastrzel kilku [ZK], następnie wrzuć granat do ciemnego narożnika i po eksplozji udaj się tam. Zdejmij [ZK] z góry. Dalej idź wzdłuż ścian, ostrzeliwując się. W końcu dotrzesz do zrujnowanych schodów. W pokoiku obok opróżnij [S]. Wejdź na górę. Unikaj patrolującego [ST], chowając się za resztkami murów. Błyskawicznie rozwal [S] i pobiegij dalej do wnęki z kolejnymi [S]. Szybko bierz, co możesz i wycofaj się – zaraz w tę półkę trafi gigantyczny pocisk energii z działa [ST]. Zajmij się nadmiarem [ZK] i zejź niżej. Po prawej stronie czai się [KK] – zajmij się nim w pierwszej kolejności. Teraz musisz poczekać, aż następny, potężny błękitny pocisk energii rozwali mur, tworząc ci przejście. Dobrym rozwiązaniem jest stanąć pod wewnętrznym murem i skupić na odrzucaniu granatów. Przejdź przez nowopowstałą wyrwę i skręć w lewo. Z kuszy zdejmij 2 [ZK]. Zeskocz i pobiegij w lewo do sali z [S]. Tutaj jesteś bezpieczny – zbierz ekipę. Wybiegnij z ukrycia, skręć w lewo i udaj się pod zadasyony fragment budynku. Najpierw rozpraw się z wrogiem, a potem opróżnij [S]. Skieruj się w lewą stronę. Na ścianie odnajdziesz 2 [KM] i [KE], a w sali obok więcej [S]. Podładowuj się i idź schodami na górę. Na dachu znajdziesz skrzynię z rakietami. Czas na eksterminację [ST]. Korzystaj z osłony murów i metodycznie niszczy maszyny wojenne.

W razie potrzeby zejź i ulecz się przy konsolach. Po zniszczeniu ostatniego [ST] przejdź po metalowym szkieletach budynku i zeskocz do walczących na ulicy rebeliantów. Biegaj od zasłony do zasłony, eliminując osaczonych żołnierzy Kombinat. Z odnogi ulicy wypadnie Dog oraz Barney! Podejdź z nimi do metalowego ogrodzenia. Dog podniesie konstrukcję, otwierając przejście. Wchodź do środka.



STREET WAR XII: STRIDER PATROL

Wyjdiesz w tunelu. U wylotu stoi [ZK] – rusz w jego kierunku. Po chwili za twoimi plecami zza muru wyskoczy [ST]. Włącz sprint i zasuwasz do wylotu. W biegu załatw [ZK]. Skręć w lewo w pierwszą odnogę i schroń się w budynku. Złap za [WB] i ostrożnie idź w kierunku wyjścia. Wyskoczy na ciebie 3 [ZK] – rzuć w nich granatem i dobij z karabinu. Przez dziurę mogą wlecieć [KS] – weź z nich baterijki. Opróżnij 2 [S] i idź schodami. Na górze rzuć granat [ZK] za barykadą, po czym zestrzel upierdliwe skanery. W łazience znajdziesz 2 [S]. Nie stój przy oknach, gdyż może wypatrzeć cię [ST]. Z ostatniego pokoju możesz wejść piętro wyżej po zawalanej podłodze. Zaczekaj, aż [ST] odejdzie i szybko wejdź na górę. Pospiesznie zastrzel [ZK] z budynku po lewej stronie i biegij w kierunku schodów

Rozdział 13: Benefactory

Zeskocz i udaj się tunelem w stronę światła. U wyjścia znajdziesz [A]. Ostrożnie zejdź po skałach po lewej stronie, a potem przeskocz na pochyłą ścianę. Idź dalej, trzymając się lewej. Wejdź na rurę wystającą ze ściany. Przeskocz na gigantyczny tłok w momencie, gdy znajduje się w górnej pozycji, a potem na platformę po prawej stronie. Skręć w lewo i wejdź na górę. Idź dalej prosto między filarami, aż dotrzesz do poprzecznego tunelu. Zeskocz i skręć w prawo. Dotrzesz do wyciągu z trumnopodobnymi klatkami. Idź w lewo, a potem wijąc się ścieżką. Filar zagrodzi ci drogę, omiń go z prawej strony. Podejdź jeszcze kawałek i zeskocz na lewo. Kawałek dalej ujrysz dziwne urządzenie oczyszczające klatki. Zeskocz i skręć w lewo za rogiem. Podejdź do mostu i wsiądź do jednej z klatek jadących w lewo. Czeka cię wycieczka po Cytadeli.

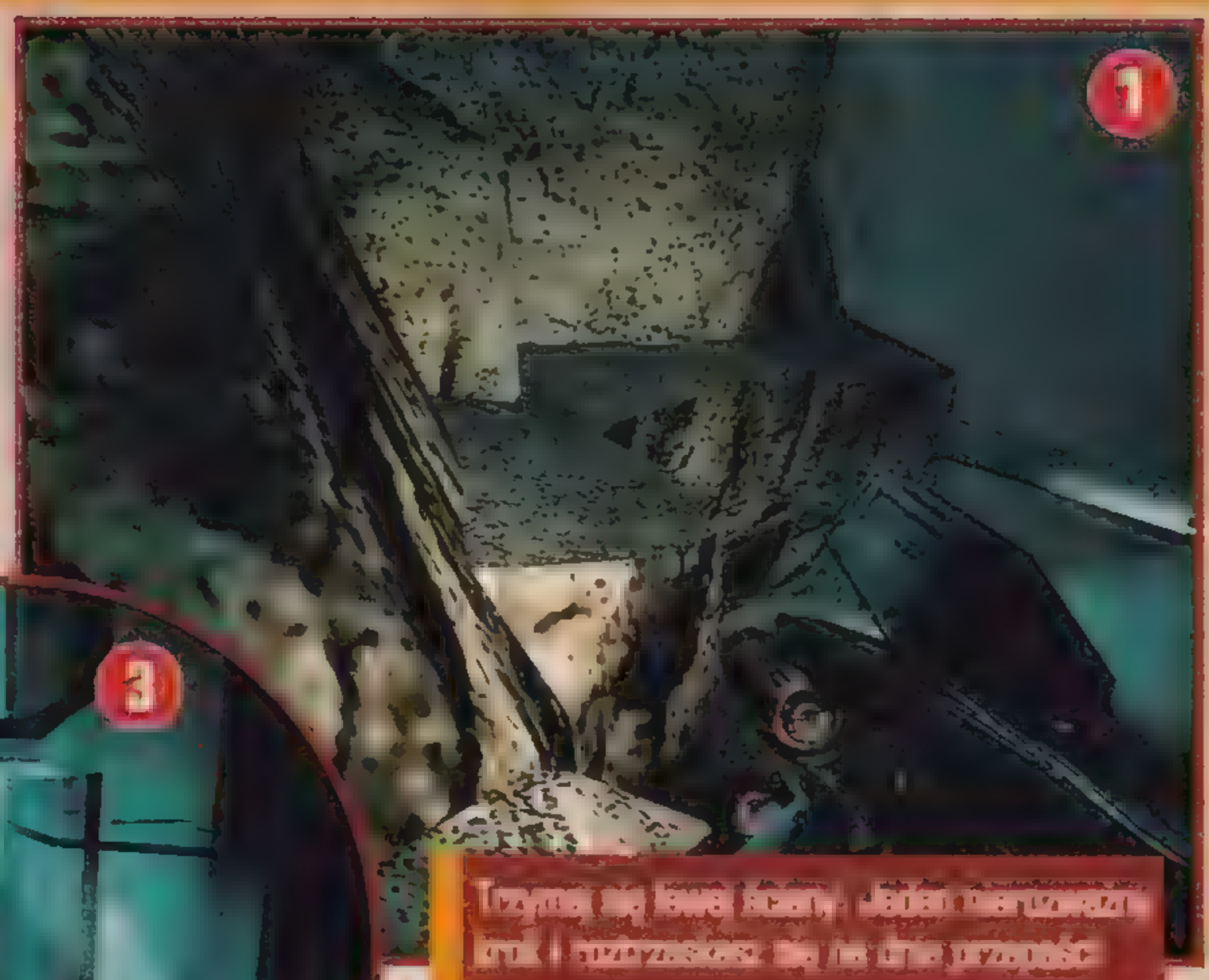
UWAGA: Jeśli wsiądziesz do klatki zmierzającej w prawo, chwilę później zostaniesz usmażony.

W końcu dotrzesz do celu podróży. Czujniki wykryją broń i automatycznie zdeintegrują ją. Jedynie [GG] zamiast ulec zniszczeniu zmutuje się w Zero Point Energy Field Manipulator. Różnica polega na tym, iż nowa zabawka działa również na organiczne substancje, a nie tylko przedmioty. Z korytarza nadbiegną żołnierze Kombinatoru – wypróbuj nową broń!

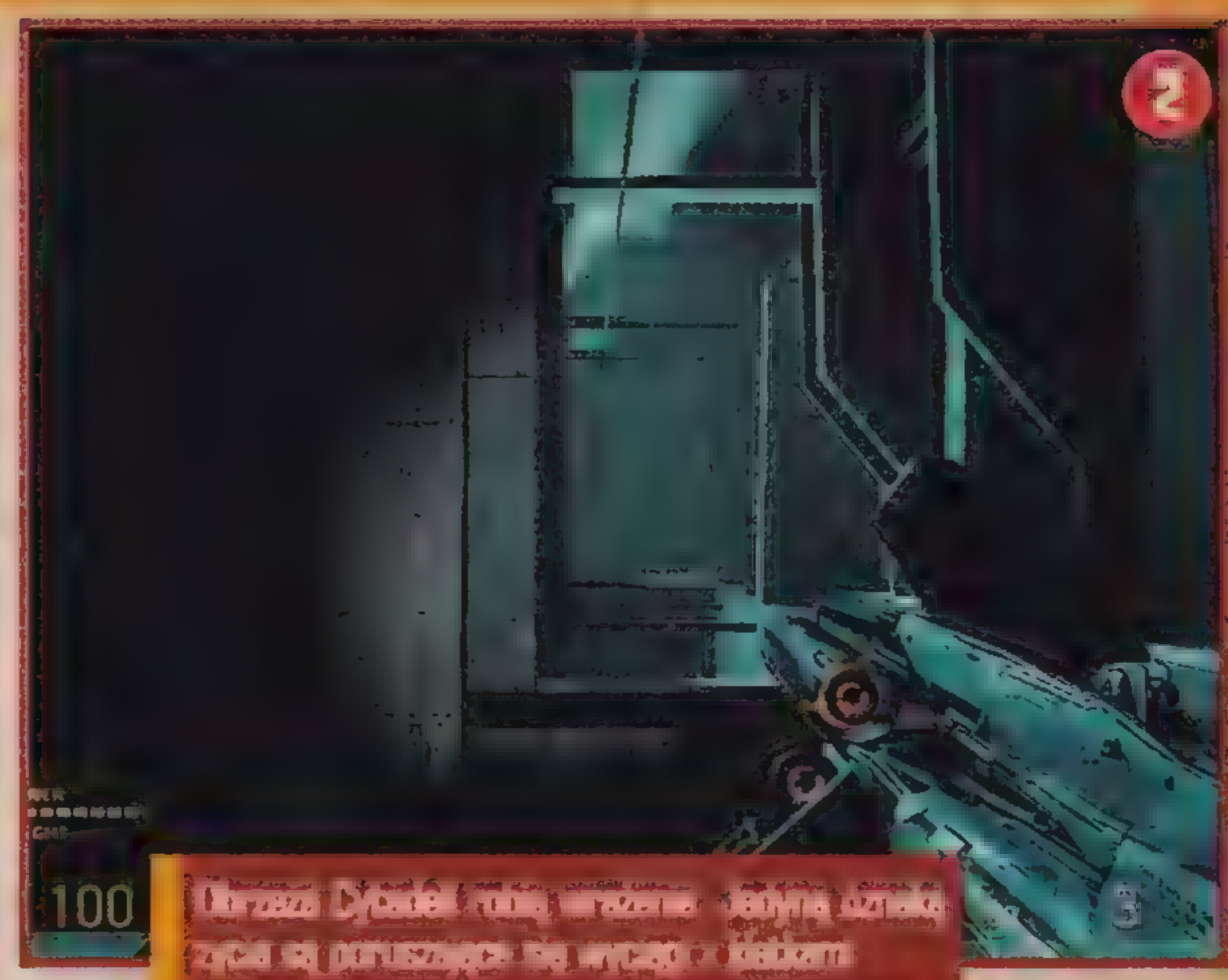
WSKAZÓWKI: Manipulator ma dwa tryby przydatne w czasie walki. Pierwszy pozwala przyciągać do siebie wrogów i rzucać nimi w następnych. Drugi zaś to bezpośrednie strzelanie żołnierzami. Niestety działa tylko na małych dystansach.

W następnej sali przez terminal powita cię Dr Breen. Podładuj się [KE] ze ściany. Nadbiegnie nowa ekipa Kombinatoru – wyrzuć ich. Idź dalej w kierunku, z którego zostałeś zaatakowany. Po drodze niszczyć kolejnych agresorów.

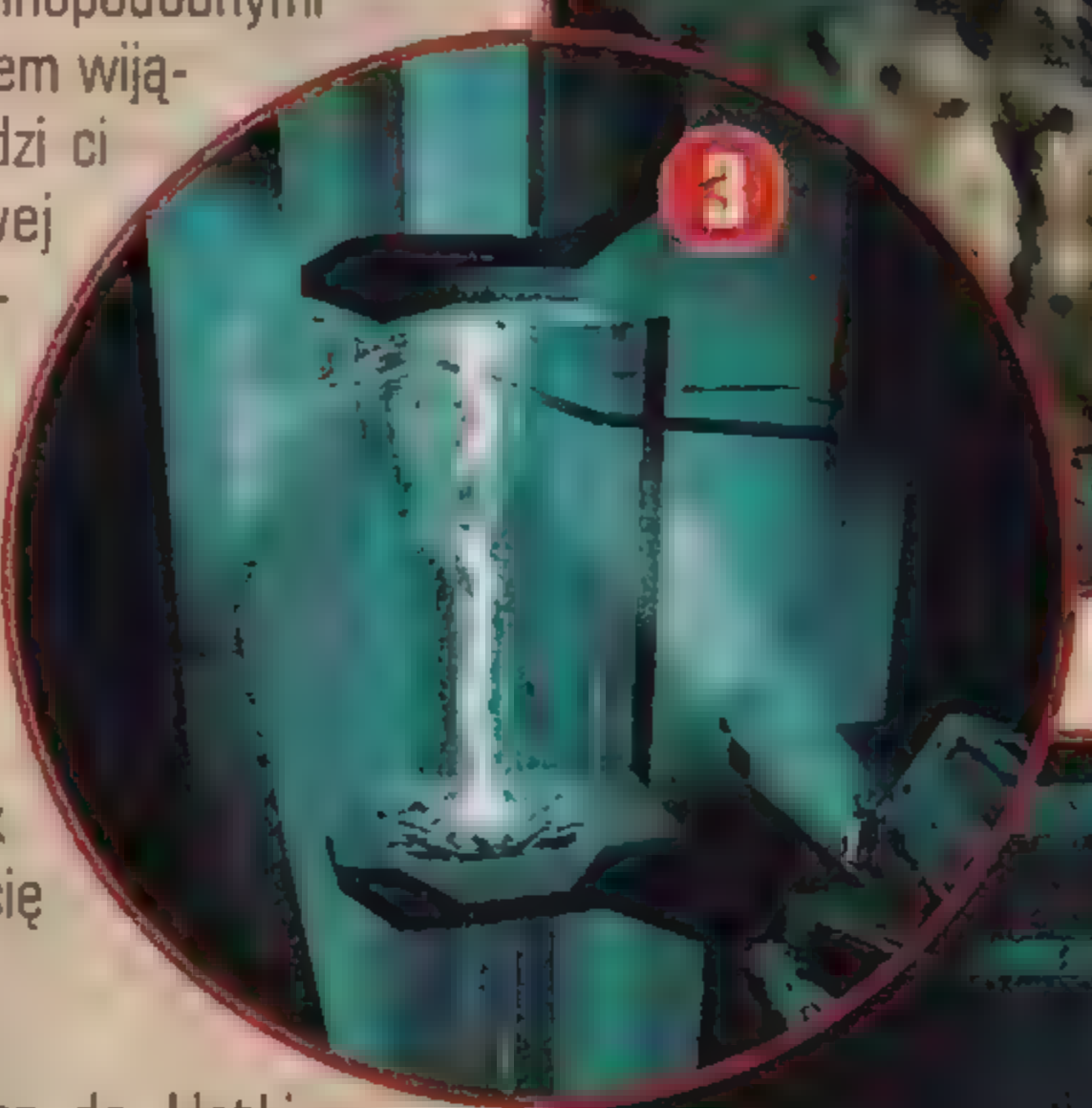
WSKAZÓWKI: W czasie walki chowaj się za narożnikami i wysysaj wrogów. W razie potrzeby podbiegaj, chociaż jest to bardziej niebezpieczne.



Trzymaj się lewej ściany, idź do klatki i przeskocz na nią w górę.



Obejdź Dłotę, idź wzdłuż ściany, aż do poprzecznego tunelu.



Nie bój się bliźniaków, idź dalej i przeskocz na drugą stronę.



Idź dalej, aż do końca korytarza, gdzie jest pole siłowe.

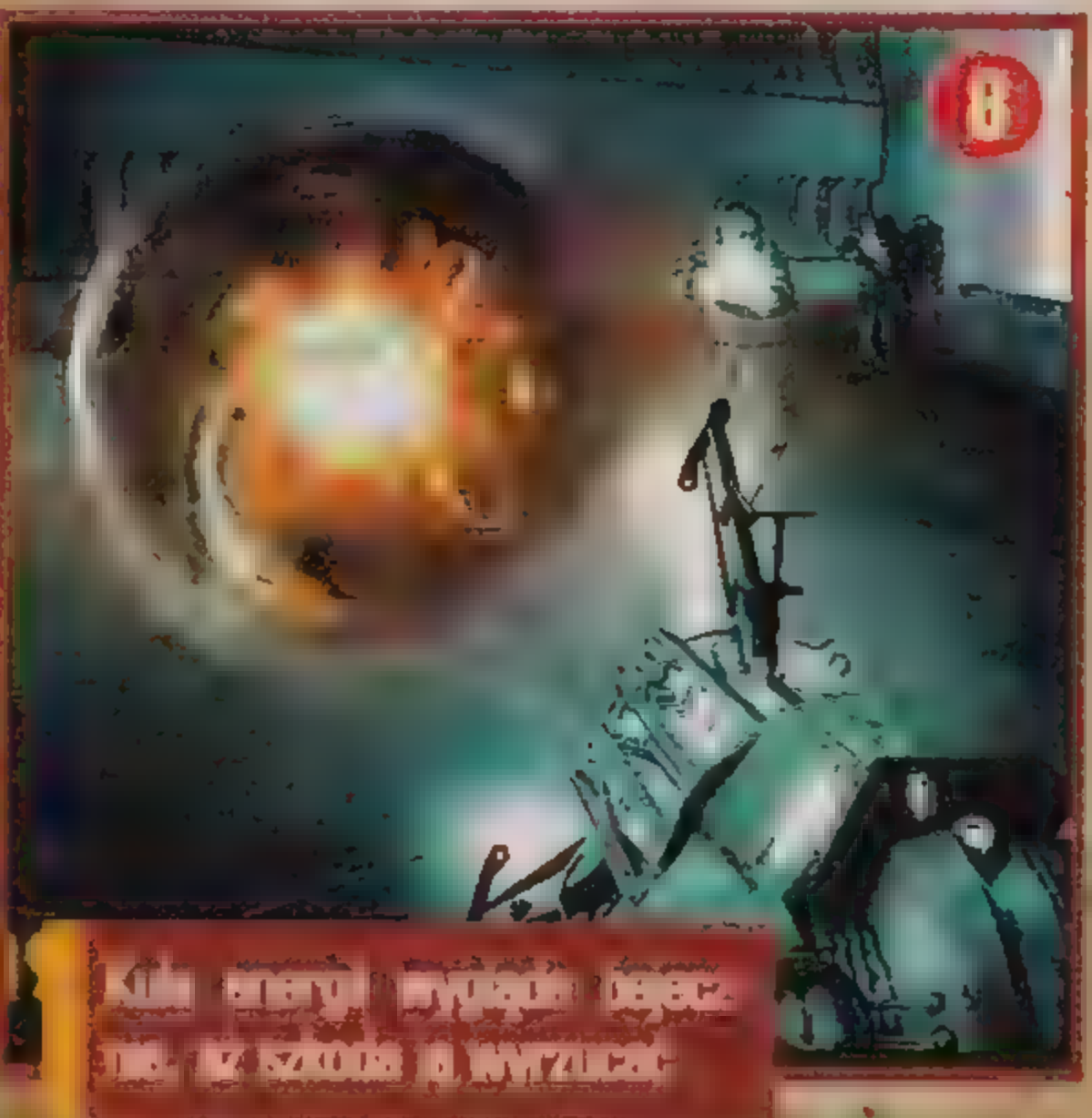


Dojdiesz do kolejnego terminala, z którego dalej gada Breen. Idź wzdłuż lewej ściany, a potem przeskocz przez barierkę. Wjedź na górę windą z jednego z korytarzy. Tym razem Kombinator skrył się za polem siłowym. Zassij kulę energii z reaktora i rzuć w nich. Po wyłączeniu wszystkich z generatora, pole zniknie. Na prawo w przejściu podładuj się przy [KE].

UWAGA: Nie stawaj w miejscach, gdzie wcześniej było pole siłowe. Jeśli do generatora wpadnie jakaś zblakana kula, pole ponownie zacznie działać, zabijając cię na miejscu.

Dezaktywuj następne pole siłowe i rozpocznij walkę z Kombinatorem nacierającym z dwóch kierunków jednocześnie. W razie potrzeby wróć do [KE]. Po walce ruszaj dalej. Miniesz kolejną [KE]. W następnej sali Breen znowu będzie się żalił, że zepsułeś kontakty z „dobroczyńcami”. Tym razem Kombinator uderzy z trzech stron. Nie dasz rady wszystkich zabić. W centralnej części sali znajdź guzik i wciśnij go. Z góry zacznie powoli zjeżdżać platforma. Na polu bitwy pojawią się [KS] oraz [MH]. Przyciąż się przy [KE] i pokaz im, co potrafisz. Gdy winda już dojedzie, podlec się i wsiadaj. W drodze na górę be-

dziesz atakowany z bocznych platform. Po dojechaniu na najwyższe piętro wyłącz pole siłowe i podejdź do terminali. Za rogiem znajduje się [KE] – podładuj się i ruszaj w głąb korytarza. Niewielkie siły Kombinatoru wyskoczą z lewej strony, więcej czeka w dużej sali. Obejdź gigantyczny generator i wejdź w jedyną otwartą odnogę. Po drodze skorzystaj z [KE]. Przy terminalach zeskocz na platformę monumentalnego korytarza. Z dalekiego końca zaatakuje Kombinator. Użyj jednej z trumien jako zasłony i podbiegnij do wrogów. Nagle do walki wkroczą [ST]! Szybko schowaj się za trumnami.



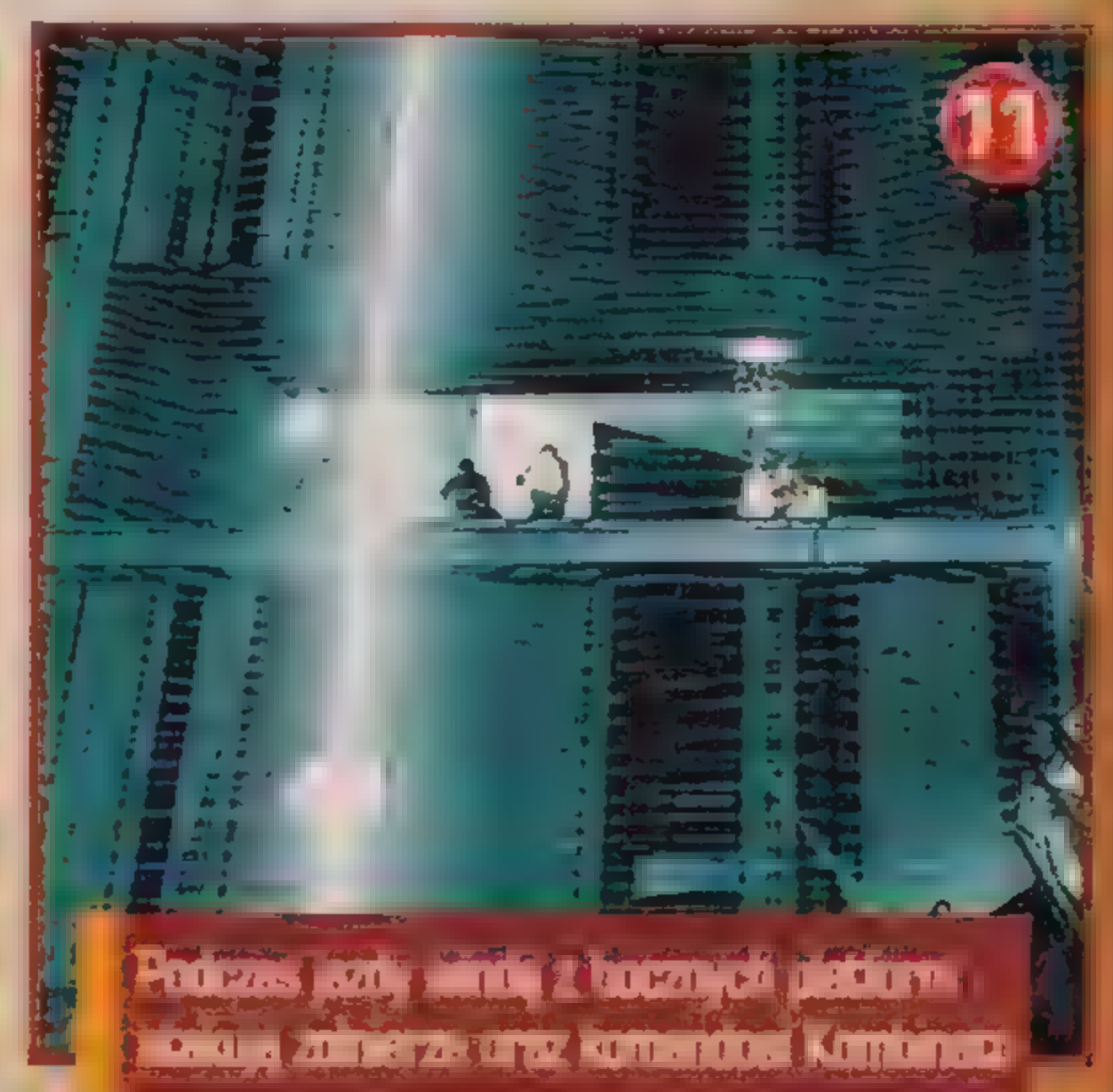
Kula energii wystrzeliła z reaktora, idź do ściany i wyrzuć ją.



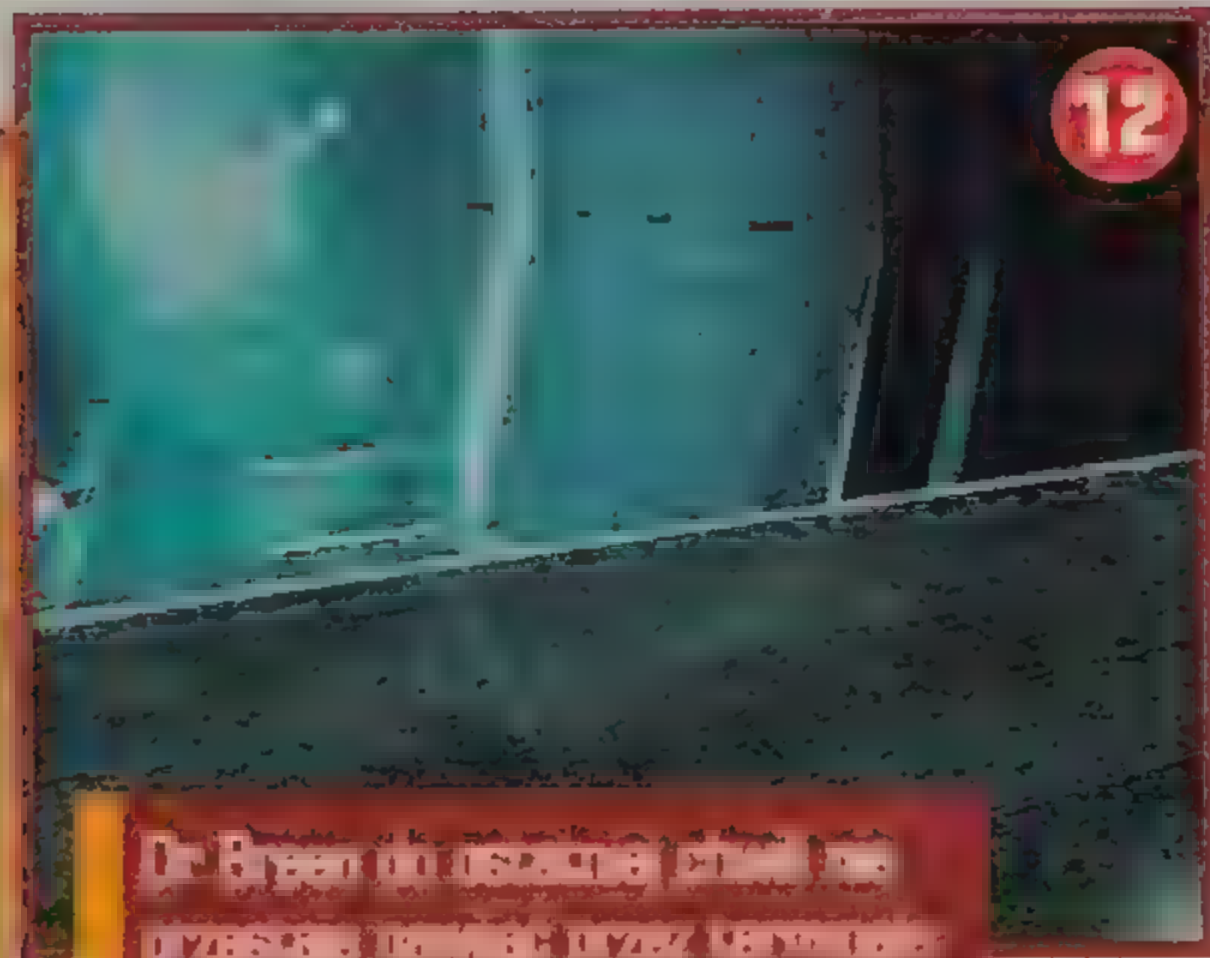
Kula energii została już wystrzelona. Nie bój się, idź dalej i przeskocz na drugą stronę.



Pole siłowe zostało już wyłączone, idź dalej i przeskocz na drugą stronę.



Pole siłowe zostało już wyłączone, idź dalej i przeskocz na drugą stronę.



12

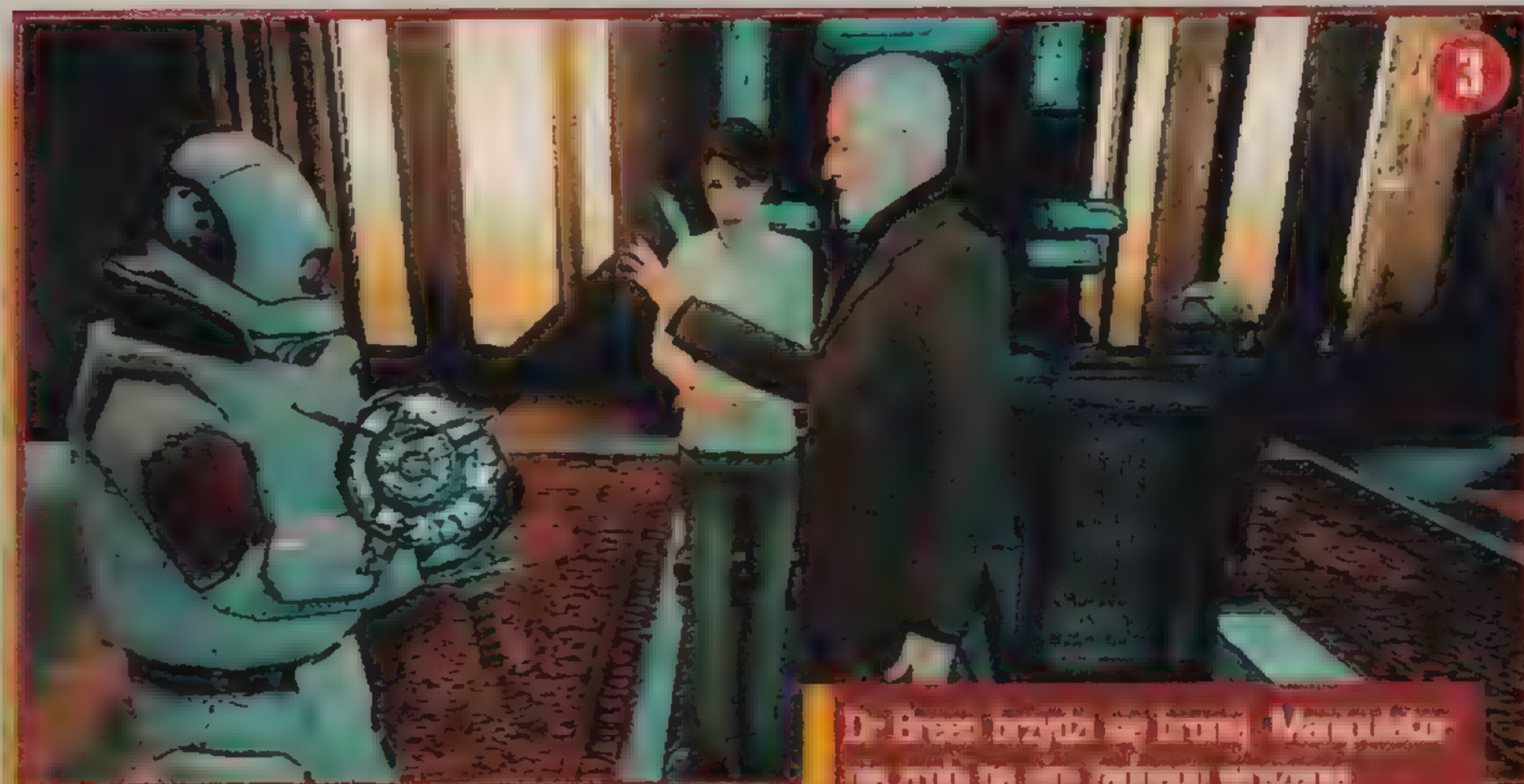
Dr Breen do ostatniej chwili nie przestaje mówić przez telefon.

Najpierw wykończ [ZK] i [KK], a potem zabierz się za [ST]. Jediną skuteczną bronią są kule energii, które możesz zasysać ze świecących obwodów. Czekaj, aż [ST] przestanie strzelać i rzuć po jednej kuli. Trochę to potrwa, ale w końcu powinieneś zwyciężyć. Dezaktywuj pole po lewej stronie na końcu korytarza i zeskocz. Podładowuj się przy [KE] i wsiadaj do trumny. Po drodze zauważysz kamerę. Chwilę później klatka zmieni kierunek trasy – udasz się na sam szczyt Cytadeli.



13

W Cytadeli na na końcu korytarza znajdziesz kamerę. Podładowuj się przy [KE] i wsiadaj do trumny.



3

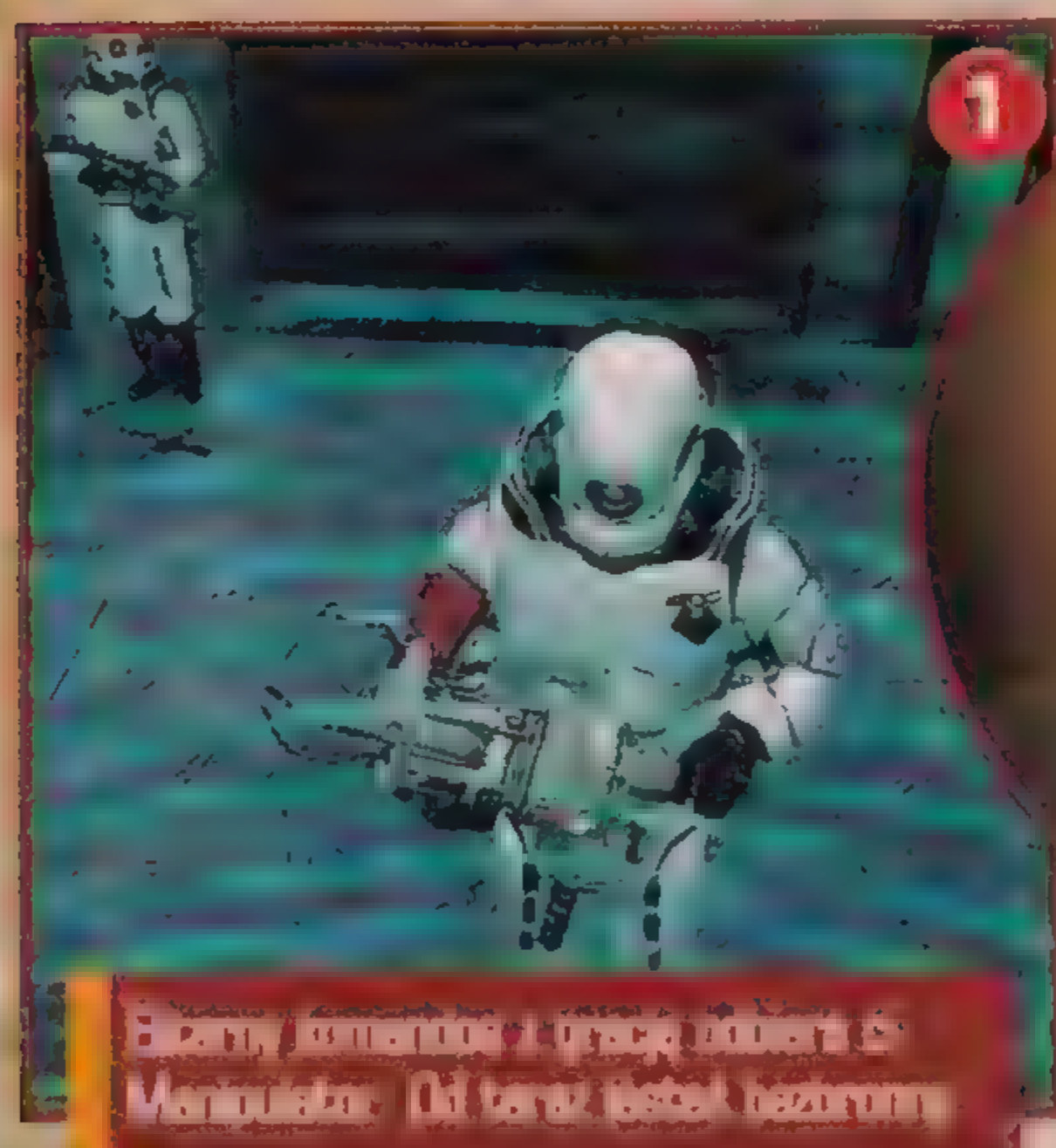
Dr Breen brzytnie się broni Manipulatora. Nie złoź na niego żadnego wrzosa.



4

Dr Breen do ostatniej chwili będzie przysyłać ci na drogę sygnały.

Rozdział 14: Dark Energy



1

Elektryczność i gęsta dymność z Manipulatora. Od teraz jesteś bezpieczny.

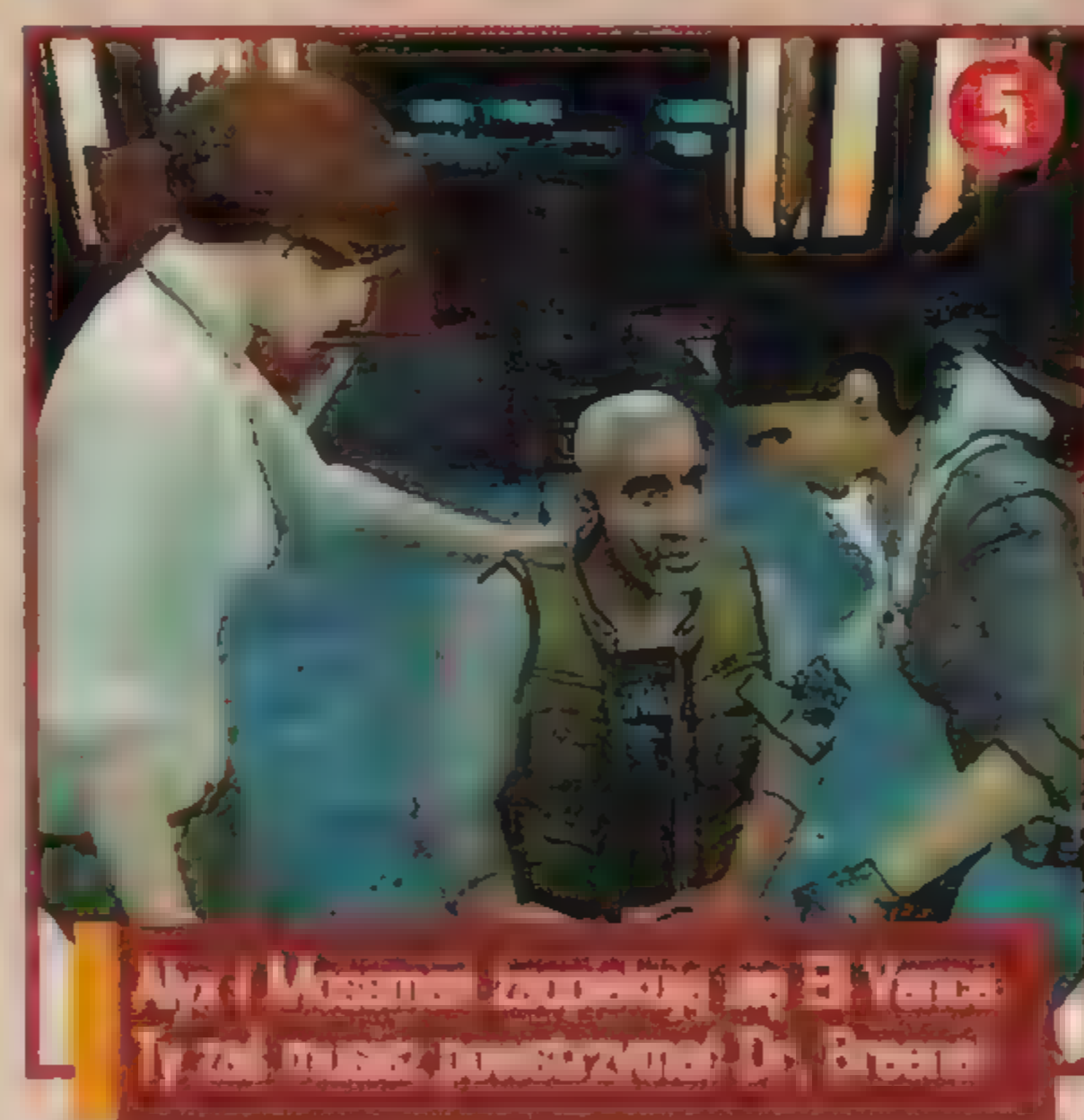


2

WSKAZÓWKA: Nie ma czasu do stracenia. Musisz dostać się na górę, zanim Breen dojdzie tam w sferze.

Szybko rozwal wybiegających [ZK] i [KK].

Wbiegnij na górę i wyjmij kule energii z generatora blokującego dalszą drogę. Zza pleców wyskoczą siły Kombinat. Schowaj się za pancerną szybą i stamtąd rozpraw się z nimi. Teraz wyłącz dwa następne generatory i wskazuj na tłok. Na górze czeka więcej wrogów – wyeliminuj ich. Idź po okręgu, aż dojdiesz do małej platformy z podwieszoną kamerą. Poczekaj, aż przyjedzie platforma z wnętrza sali i wskocz na nią. Gdy znajdziesz się wyżej, szybko wskocz na kładkę przylegającą do rdzenia. Przejdź po tłoku



5

Alyx i Mossman zapadają na Breena. Ty też musisz przetrwać Dr. Breena.



6

Dr Breen wciąż może popadnąć w Drogę Kambryjską i wtedy straszy cię.

Ockniesz się całkowicie unieruchomiony. Trambanciarze odbiorą ci Manipulator. Skup się na oglądaniu i słuchaniu. Po oswobodzeniu podążaj za Alyx. Podnieś z ziemi Manipulator i podładowuj się przy [KE]. Wysłuchaj Alyx i wsiadaj do windy. Znowu sam musisz odwalić całą robotę. Wyjdź na balkon, skreć w prawo i przebiegnij po gzymsie za gigantycznym tłokiem.

na drugą stronę i koniecznie podładowuj się przy [KE]. Tym razem wejdź na tłok i pojedź w górę. Wyjdź na zewnętrzny balkon i zajmij się garstką wrogów. Odczekaj, aż przylegający tłok się obniży i wskocz na niego. Przejdź na najwyższy, ostatni już balkon. Zaczynaj zasysać kule energii z pobliskich obwodów i rzucaj nimi w jądro reaktora. Po pierwszym trafieniu wyskoczą osłony. Ignoruj krążące

nad tobą [CG] – nie ma na nie czasu. Kontynuuj rzucanie kul w środek reaktora, aż nastąpi eksplozja rdzenia. Chwilę później czas zatrzyma się w miejscu. Pojawi się tajemniczy mężczyzna z teczką.

Jeśli chcesz wiedzieć, co stało się dalej, proponuję kupić HALF-LIFE 2 i samemu się przekonać :-).



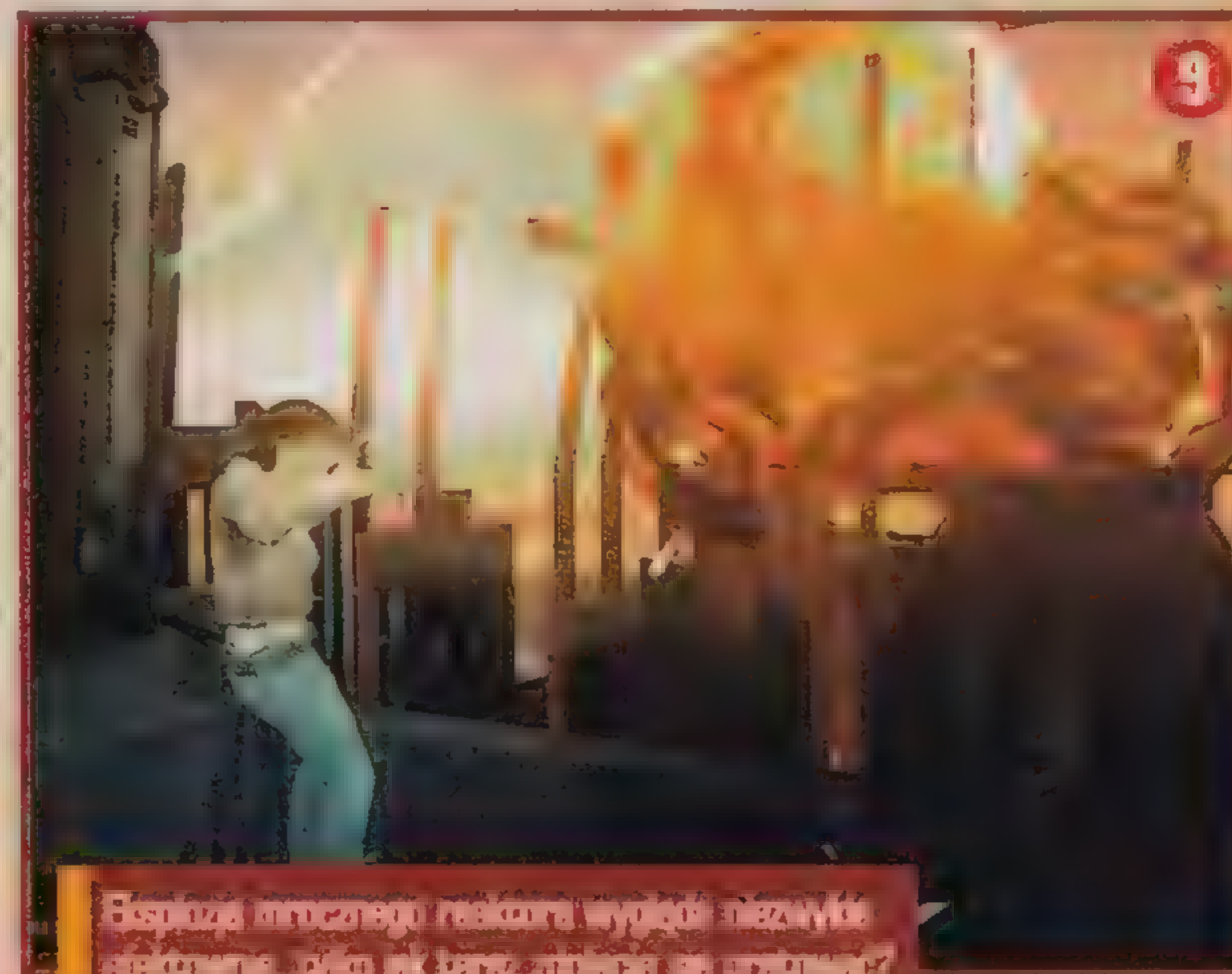
7

Dr Breen zamierza cię zniszczyć. Bądź ostrożny – nie możesz mu się dozwolić.



8

Obrazony rdzeń reaktora – musisz wrzucić do środka kilka kul energii.



9

Eksplozja mrocznego reaktora wywoła niezwykłe zjawisko. Jeśli ci teraz zdarzy się uradować?

Zaraz wam wygarnę

Gordon Freeman ma problem na tyle trudne zadanie, że bez odpowiednich narzędzi może co najwyżej puknąć się w głowę, a nie walić...

CROWBAR (łom)

znaleziono w rozdz.: „A Red Letter Day”
obrażenia: 10 pkt. życia
amunicja: bez komentarza
alternatywny strzał: oczywiście nie ma



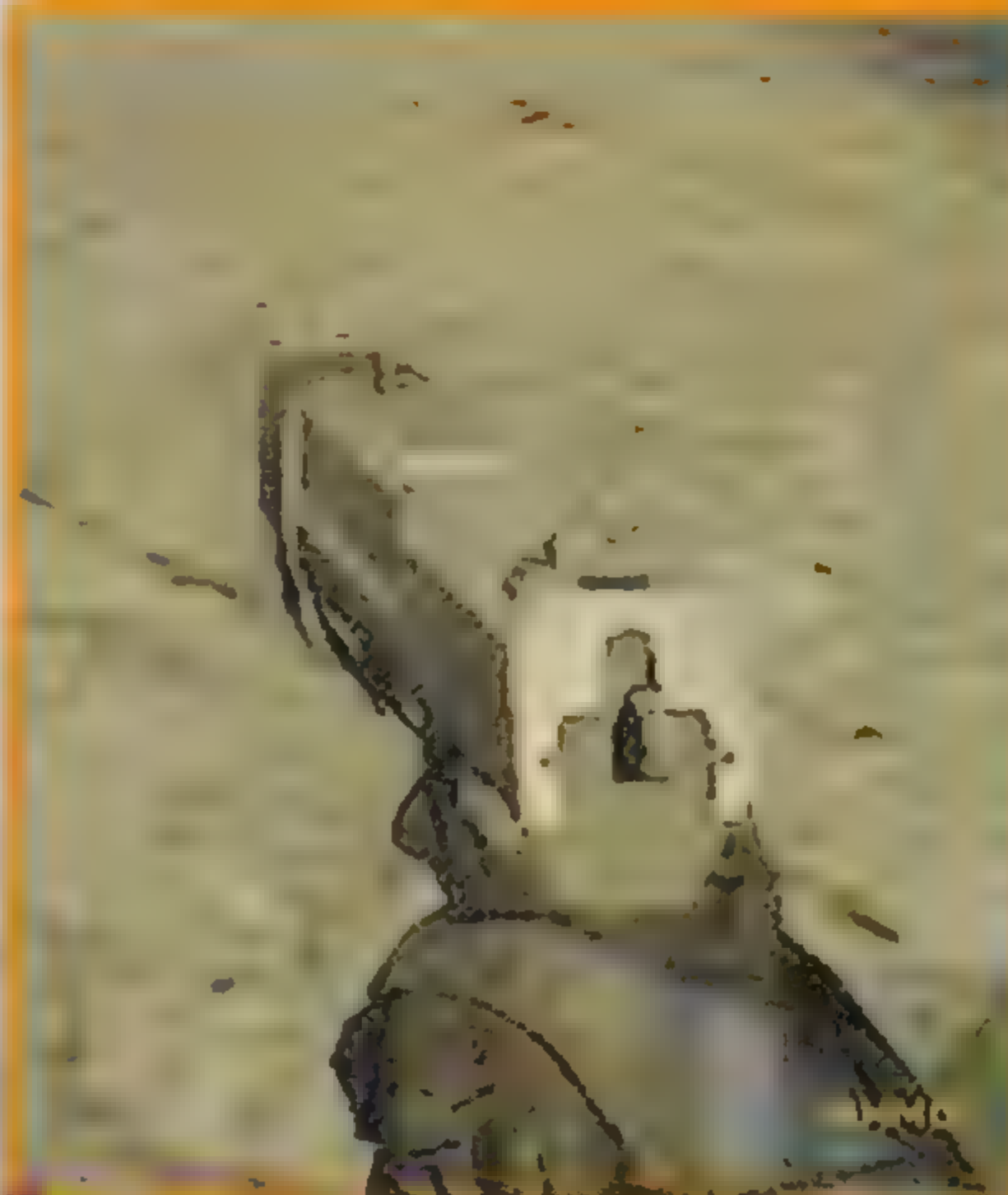
Kluczowy item Freemana przeszedł do legendy. Nie wymaga amunicji, a załatwia porobi.

Ten kawałek metalu to najbliższy przyjaciel Gordona i wielu graczy HL. Jeden kumpel przyznał mi się, że swego czasu w Sieci bawił się ze znajomymi jedynie przy użyciu łomu. Żelastwo nadaje się nie tylko do rozbijania barykad z drewna i innych fragmentów scenerii. Jeśli dobrze wymierzysz, przyda się też do eliminacji skaczących Headcrabów. Warto też korzystać z niego w kanałach wentylacyjnych.

PISTOLET 9 mm

znaleziono w rozdz.: „Route Canal”
obrażenia: 5 pkt. życia
amunicja: 18 kul w magaz.,
ogólnie 150
alternatywny strzał: nie ma

To pierwsza broń palna, jaką znalazłem w HF2. Obrażenia zadaje niewielkie, ale jest to sprzęt użyteczny, bowiem niedostatek siły ognia rekompensuje szybkostrzelnością – można oddać nawet do trzech strzałów na sekundę. Pamiętaj jednak, że wtedy spada skuteczność.



Podstawową zaletą pistoletu 9 mm jest szybkostrzelność – zasyp wrogów gradem kul!

MAGNUM 357

znaleziono w rozdz.: „Water Hazard”
obrażenia: 40 pkt. życia
amunicja: 6 kul w magaz.,
ogólnie 12
alternatywny strzał: nie ma

Supelne przeciwieństwo pistoletu 9 mm. Ta „ręczna armata” posiada magazynek jedynie na sześć kul, a że bęben ładowany jest ręcznie, to i prędkość przeładowania należy raczej do niskich. Za to skuteczność tej broni jest ogromna – jeden strzał potrafi położyć trupem największego twardziela, nawet z dalszej odległości. Mało tego – to niezrównane w swej skuteczności narzędzie do odbijania granatów lecących w twoją stronę. Rzecz jasna takie działanie wymaga niesamowitej zręczności, ale efekt wart jest kilku chwil ćwiczeń.



SMG (Submachine Gun)

znaleziono w rozdz.: „Route Canal”
obrażenia: 4 pkt. życia / pocisk
13 strzałów / sek.
amunicja: 45 kul w magaz.,
ogólnie 225
alternatywny strzał: tak, obrażenia 100



Bardzo przyzwrotna giwera – posłuży ci długo, gdyż lepszy karabin znajdziesz dopiero dużo później

Dochodzimy do poważnych zabawek. SMG to bodajże najbardziej użyteczna pukawka do czasu pozyskania karabinu pulsacyjnego. Jest szybkostrzelny, co jednak czasem stanowi wadę – po prostu jak się zapomnisz, możesz za jednym razem wystrzelać całą amunicję. Sugerowane jest więc strzelanie krótkimi, celnymi seriami. Broń ta najbardziej przydaje się do walki na krótkie i średnie odległości. Alternatywny strzał to wystrzeliwanie granatów – strategia zalecana w przypadku, gdy chcesz wywołać panikę wśród wrogów, szczególnie tych skupionych w przejściach lub innych zamkniętych, niewielkich przestrzeniach.

SHOTGUN (strzelba)

znaleziono w rozdz.: „We don't go to Ravenholm”
 obrażenia: 56 pkt. życia
 amunicja: 30 kul w magaz.,
 zapas 6
 alternatywny strzał: tak, obrażenia
 do 86 punktów

Przy bliskich spotkaniach trzeciego stopnia efekt jest gwarantowany, ale jeśli chcesz kogoś „zdać” na dystans, proponuję użyć innej broni. Alternatywny strzał zużywa dwa razy więcej amunicji, ale przynosi krwawe żniwo. Ponadto, co istotne w kryzysowej sytuacji, można oddać strzał już po załadowaniu jednego naboju do komory. Ponieważ strzelba skutecznie razi wrogów na odległość nie większą niż 6-8 metrów, schowaj się i pozwól im podejść, po czym poślij salwę, jakiej nie zapomną do końca życia! Czyli przez... pół sekundy.

PULSE RIFLE

znaleziono w rozdz.: „We don't go to Ravenholm”
 obrażenia: 8 pkt. życia / pocisk
 10 strzałów / sek.
 amunicja: 30 kul w magaz.,
 zapas 60
 alternatywny strzał: tak, obrażenia 100



To ulepszony wariant SMG, model znany również jako AR2. Sprzęt wyprodukowany przez Kombinat, charakteryzuje się dużą siłą rażenia i szybkim czasem przeładunku. Zaleca się, aby w jego przypadku oddawać jeszcze krótsze salwy niż to miało miejsce z SMG. Jeśli zapomnisz o tej przestrodze, szybko będziesz musiał poszukać innego sposobu na uśmiercanie wrogów – zabraknie ci kul. Pulse Rifle przydaje się w czasie największego natężenia na polu bitwy, i to zarówno na średnim, jak i długim dystansie. Alternatywny strzał to kula energetyczna, która po uderzeniu w jedną postać leci w kierunku następnej. „Żywność” tej kuli to trzy osoby lub mniej więcej trzy sekundy po wystrzale.

FRAGMENTATION GRENADE

znaleziono w rozdz.: „Route Canal”
 obrażenia: 123 pkt. życia
 amunicja: 1, zapas 5
 alternatywny strzał: tak

Używając podstawowego sposobu rzucania, granat leci po łuku. Odległość zależy od tego, jak długo trzymasz wciśnięty przycisk myszy. Wybuch następuje w chwili, gdy spali się lont (podpalany w chwili wyrzutu). Najlepszy na przeciwników, którzy zabarykadowali się w rogu pomieszczenia. Alternatywny tryb pozwala na precyzyjne rzucenie granatem, na przykład poprzez wturlanie go pod wieżyczkę strzelniczą. Pamiętaj też, że możesz odrzucać granaty rzucone przez wrogów: ręcznie lub też odpychając je przy pomocy Giwery Grawitacyjnej.



GRAVITY GUN

znaleziono w rozdz.: „Black Mesa East”
 obrażenia: różne
 amunicja: brak
 alternatywny strzał: tak

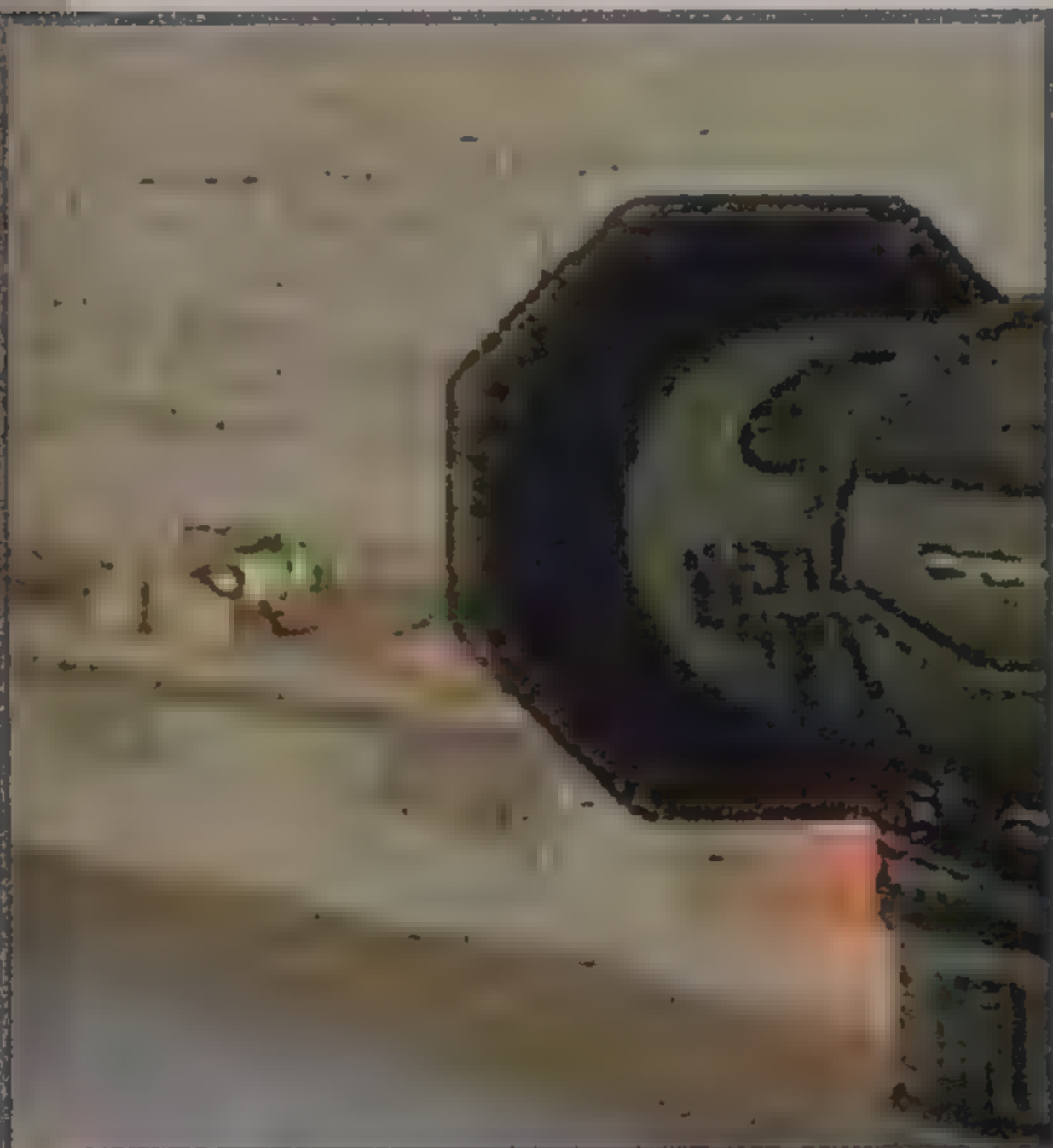
Ten sprzęt sam nie zadaje obrażeń, ale właściwie użyty może okazać się śmiertelnością bronią. Prawe kliknięcie (default) powoduje zassanie przedmiotów wielkości nawet i samochodu w stronę urządzenia, natomiast lewe kliknięcie odrzuca przedmiot w wybranym kierunku. Jeśli chcesz zwiększyć siłę rażenia, to zassanie i odrzucenie obiektu powinno nastąpić tuż po sobie. Pamiętaj także o przycisku „G”, który pozwala szybko przełączać się między Giwerą Grawitacyjną, a poprzednio używaną, standardową bronią palną. Warto pamiętać o kilku regułach dotyczących Gravity Gun:

- nie przesuniesz przedmiotów przytwierdzonych do ziemi
- wielkość i masa przedmiotu określa rozmiar zniszczeń, ale także zasięg „rzutu”
- przedmioty, które nie blokują widoku (na przykład kaloryfer), świetnie nadają się do roli pocisków
- Gravity Gun przyda się, jeśli w jakimś miejscu potrzebujesz sterty przedmiotów, aby dostać się na górę
- ten sprzęt nadaje się do zbierania ekwipunku, którego inaczej nie dosięgniesz
- przy pomocy Gravity Gun możesz wysłać zapasową amunicję w miejsce, do którego dotrzesz później

ROCKET PROPELLED GRENADE LAUNCHER

znaleziono w rozdz.: „Highway 17”
 obrażenia: 200 pkt. życia
 amunicja: 1, zapas 3
 alternatywny strzał: nie ma

Granatnik umieszczasz na ramieniu, odpalasz raketę, po czym możesz ją sam naprowadzić naabrany cel. Pozostawiona sama sobie raketa wyczuwa ciepło, ale nie jest aż tak precyzyjna. Sterowanie ręczne przyda się szczególnie wtedy, gdy atakujesz Gunshipa (skuteczny w niszczeniu twoich rakiet). Jest to broń, której trzeba używać rzadko i najlepiej na długie dystanse. Nie posiada alternatywnego trybu prowadzenia ostrzału.



Na stronie lub Urzędzie Kombinat nie ma jeszcze wyważonej rakety. Długość nie jest znana.

CROSSBOW

znaleziono w rozdz.: „Highway 17”
 obrażenia: 100 pkt. życia
 amunicja: 1, zapas 10
 alternatywny strzał: tak



Kusza jest na tyle groźną bronią, iż w średniowieczu istniał zakaz używania jej „przeciwko braciom chrześcijanom”

Szybkość strzały dochodzi do ponad 100 kilometrów na godzinę, a do kuszy opcjonalnie można dołączyć lunetę. Idealny sprzęt do celów snajperskich, w tym wypadku daje znakomite efekty. Alternatywny strzał to „zoomowanie” na postać wybranej ofiary. Pomimo iż strzala mknie z dość dużą prędkością, pamiętaj, że nie jest to kula karabinu i trzeba wymierzyć w postać nieruchomą lub też przewidzieć, gdzie za chwilę będzie się znajdowała. Kusza dobrze sprawdza się jako „lornetka” – dzięki niej eksploracja odległych rejonów mapy jest o wiele łatwiejsza.

ANTLION PHERAPOD

znaleziono w rozdz.: „Sandtraps”
 obrażenia: unieruchomienie (Kombinat) lub błyskawiczna śmierć (atak Antlionów)
 amunicja: bez ograniczeń
 alternatywny strzał: tak

Kiedy po raz pierwszy zaopatrzysz się w ten przyrząd (zebrany z rozkładających się zwłok Antlion Guard), Mrówkolwy przestaną stanowić dla ciebie jakiegokolwiek zagrożenie. Wręcz odwrotnie – stworzenia te będą się wokół ciebie zbierać, aby ci służyć. Okażą się pomocne głównie w walce z Kombinate. Antlion Pherapod (na własny użytek nazwałem go „torbąspodkiem”) rzucony o ziemię w wybranym kierunku, eksploduje, natychmiast przyciągając stado Antlionów. Natomiast Pherapod zastosowany na przedstawicielu Kombinat (lub na zombie) powoduje jego tymczasowe unieruchomienie – wykorzystaj ten moment na szybką zmianę broni i pozbycie się przeciwnika. Alternatywne użycie to ściśnięcie Pheropoda, dzięki czemu wydobywa się zapach przyciągający Antliony. Warto korzystać z tego właśnie sposobu, gdy chcesz przywołać kreatury z powrotem do siebie.

Nietypowa broń, jednak niezwykle skuteczna, jeśli tylko zostanie właściwie użyta



Chyba najbardziej oryginalna giwera, jaką można spotkać w grach FPP – Gravity Gun





Rzeczywista Wirtualność

Środowisko HL2 tętni życiem. Toczy się w nim odwieczna walka o przetrwanie. Barnacle pożerają kruki i mniejsze ssaki, a nieugięty Gordon Freeman prowadzi osobistą wojnę z okrutnym Kombinate

GIWERA GRAWITACYJNA

Gravity Gun, czyli Zero Grawitacyjny Manipulator Przestrzenny, to jeden z najciekawszych przedmiotów, które wykorzystasz podczas gry w HL2. Tym, którzy widzieli tę zabawkę w akcji, nie trzeba niczego wyjaśniać – po krótkiej zabawie z Giwerą wiadomo już, o co chodzi. Mam jednak świadomość, że są wśród nas również tacy, którzy nie mieli jeszcze okazji doświadczyć na własnej skórze potęgi engine'u Source. I im właśnie należy się kilka słów komentarza.

Zero Grawitacyjny Manipulator Przestrzenny pozwala przede wszystkim podnosić i upuszczać ciężkie rzeczy – np. skrzynie,

beczki, wyrwane ze ścian kaloryfery itp. Służy do tego prawy przycisk myszy. Z pomocą lewego przycisku możesz natomiast rzucać przedmiotami ze znaczną siłą i czasem na znaczną odległość. Dzięki temu, każdy trzymany za pośrednictwem Giwery Grawitacyjnej obiekt staje się potencjalnym śmiertelnościami pociskiem.

Podczas zabawy w HL2 możesz korzystać z dwóch wersji Giwery – standardowej, której obwody świecą na pomarańczowo, i takiej ekstremalnej, której znakiem rozpoznawalnym jest błękitny blask obwodów. Jak zostało przed chwilą napisane, ta druga wersja Giwery Grawitacyjnej jest znacznie mocniejsza – możesz

dzięki niej np. ciskać po ścianach żołnierzami Kombinate (zwróć uwagę na te urocze plamy krwi!). To jednak wie właściwie każdy, kto dotarł do końca HL2.

I na koniec mała pokusa – możliwość „systemowego” wzmocnienia standardowego, pomarańczowego Zero Grawitacyjnego Manipulatora Przestrzennego (ach, czyż ta nazwa nie jest piękna? Prawda?). Nie jest to może do końca uczciwe, ale daje całkiem mnóstwo frajdy. Otwórz konsolę (klawisz „~”) i wprowadź z jej poziomu następujące wartości (pomijając jednak odautorskie komentarze, w których usiłuję być zabawny lub chociaż pomocny:-)):

Czasem będziesz musiał wybudować kładkę, by móc przedostać się dalej i kontynuować podróż

physcannon_maxmass 9000 – Ustawiasz maksymalną dopuszczalną wagę podnoszonego obiektu;

physcannon_mega_pullforce 9000 – Ustawiasz moc, z jaką przyciągasz obiekt do siebie;

physcannon_maxforce 9000 – Ustawienie mocy Giwery Grawitacyjnej;

physcannon_chargetime 1 – Jak długo Giwera ładuje się przed wystrzeleniem wiązki;

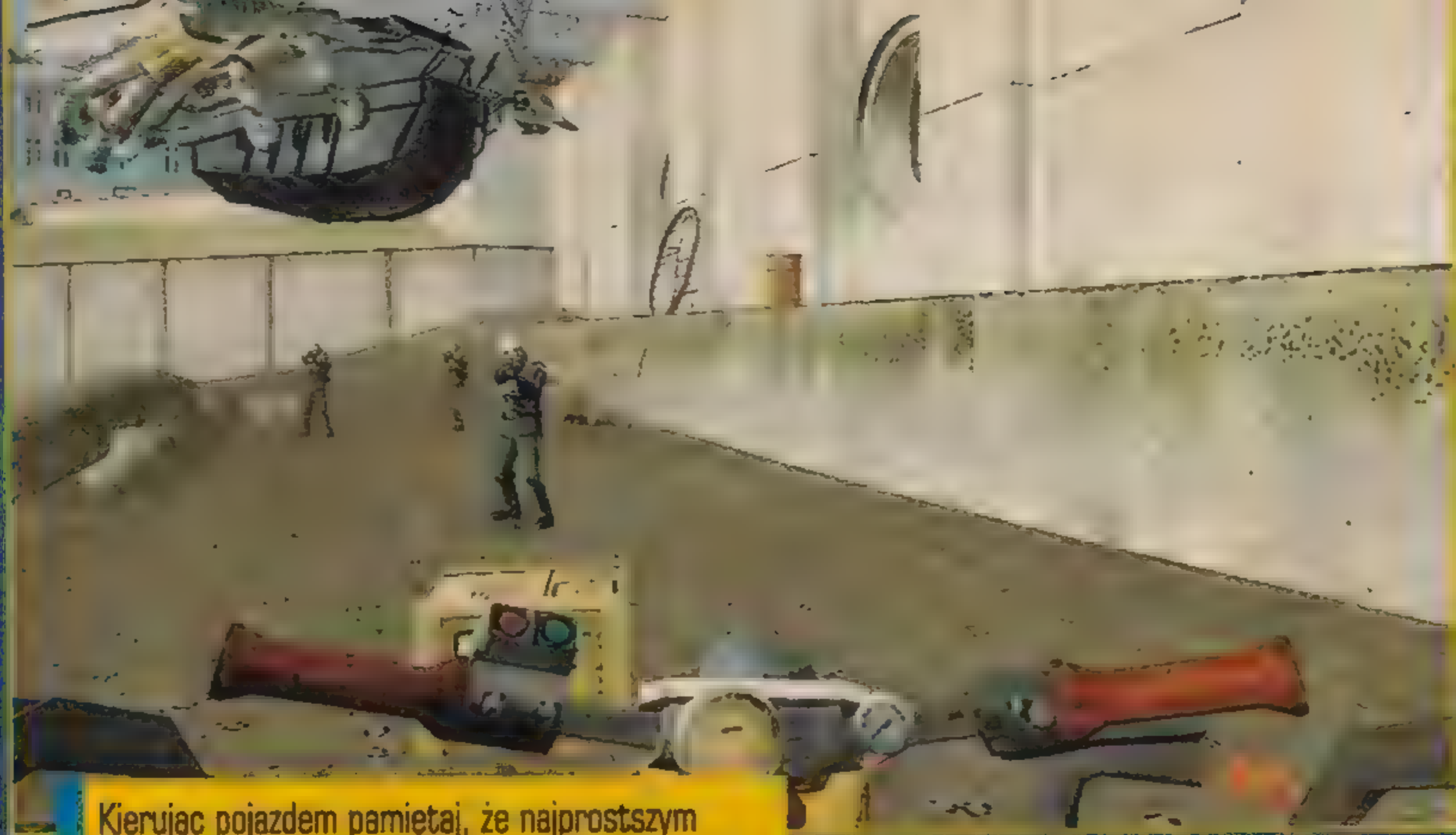
physcannon_ball_cone 1000 – Ustawiasz obszar w okolicy celownika, który znajdzie się w zasięgu działania broni;

physcannon_pullforce 9000 – Tu też chodzi o moc przyciągania obiektów;

physcannon_tracelength 1000 – Za pomocą tej wartości ustawiasz odległość, na jaką możesz wyrzucić trzymany obiekt.

OK. To mniej więcej tyle – teraz powinienś być w stanie ciskać wrakami samochodów, tak jak widać na obrazkach. Musisz oczywiście pamiętać, że majstrujesz w kodzie gry tylko i wyłącznie na własne ryzyko.





Kierując pojazdem pamiętaj, że najprostszym sposobem zwycięstwa jest rozjechanie wroga

je deszczem isker. Są skrzynie, które możesz podnosić, rozbić w drzazgi lub na układać jedna na drugiej, aby zapewnić sobie dostęp wyżej. Są ciężkie kontenery, które możesz zepchnąć komuś na głowę albo wrzucić do wody i zrobić sobie prowizoryczną kładkę. Wszystko zachowuje się tak jak doskonale znane z rzeczywistości przedmioty. Np. skrzynka rzucona na schody zapewne

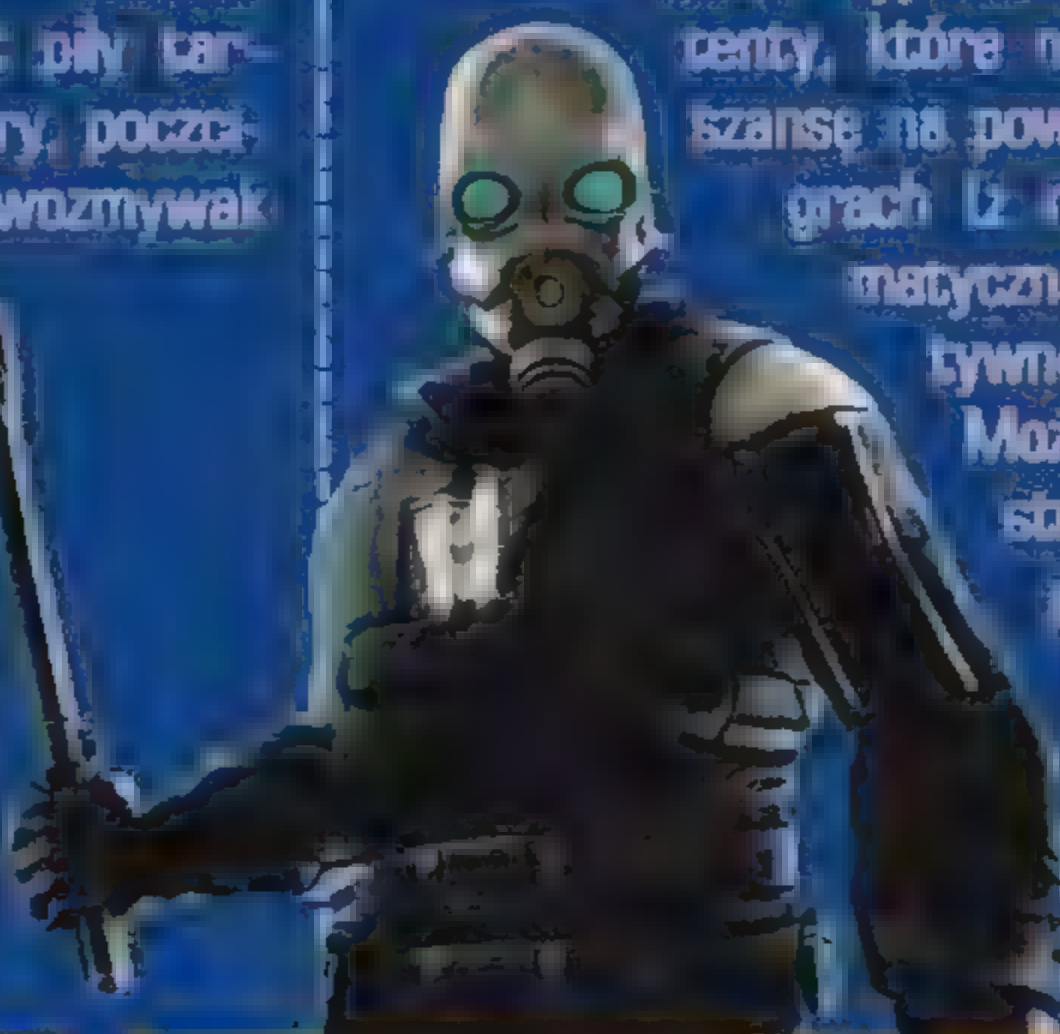
po prostu zleci po nich na dół, podczas gdy ta sama skrzynka zrzucona z drugiego piętra na chodnik roztrzaska się. Ot, całe mnóstwo przyjemnych smaczków.

W przeciwieństwie jednak do innych produkcji, tutaj możemy wykorzystać otoczenie dla swoich celów. Warto wiedzieć, jak można sobie pomóc. Na początku jest to wprowadzić bardziej improwizacja aniżeli celowe działanie, lecz z chwilą zdobycia Gwery Grawitacyjnej wszystko się zmienia. Możesz już przenosić np. biurka, którym zatarasujesz drzwi i okna. Odpierając atak Mrówkołwów lub Zombie, niejednokrotnie przekonasz



się o przydatności tego rozwiązania. Możesz też budować barykady – warto przy tym zwrócić uwagę, że stalowa szafka czy blat stołu skutecznie ochronią cię przed nieprzyjacielskim ogniem, aniżeli np. drewniana skrzynia czy zwykła szyba.

Gdy masz już Gwery Grawitacyjną, możesz wykorzystywać elementy otoczenia również do walki z przeciwnikami – beczka z paliwem, brzość piły tarczowej czy choćby stary, poczerwiał kaloryfer lub złowozmywak rzucone we wrogów wiele mogą zmienić. Gdy zasiędziesz do HALF-LIFE 2 DEATHMATCH, za



HL2 – tego dla samotnego gracza. Możesz rzucać beczki z paliwem przez okna, możesz przechwytywać granaty wroga i odsyłać je z powrotem. Gdy zaś zdobędziesz nocniejszą wersję Gwery Grawitacyjnej, będziesz mógł używać żołnierzy Kombinatoru jako pocisków – każdy powinien przynajmniej raz tego spróbować.

Ala, ala. Nie jesteś w tej grze jedyną myślącą istotą. Żołnierze Kombinatoru tworzą swoje własne barykady i obrzucają cię granatami. Jeśli stoisz obok beczki z paliwem, możesz być pewien, że będą starali się wysadzić ją w powietrze. To oczywiście nie wszystko. Śmigłowce – poza ogniem karabinów maszynowych – będą atakowały cię z pomocą min, a artyleria będzie starała się pogrzebać cię pod gruzami budynków. Zwróć też uwagę, że żywe trupy mają zwyczaj ciskania w napastników ciężkimi przedmiotami. Z drugiej strony, możesz przejmować stanowiska bojowe Kombinatora czy obsługiwać stacjonarne miotacze ognia w Ravenholm.

I bez obaw. Ty także będziesz wysadzać w powietrze to i owo. Na koniec pamiętaj, że warto wypróbować w HL2 pancerzy, które niekoniecznie miały szansę na powodzenie w innych grach (z racji nazbyt schematycznego i nieinteraktywnego środowiska). Możliwe jest np. zastrzelenie typu stojącego po drugiej stronie drewnianego plotu. Polecam do tego strzelbę.

WALLACE BREEN A NAUKA



Ten siwy pan na zdjęciu to dr Wallace Breen – Ojciec Narodu, którego możesz dostrzec na miejskich telebimach, w telewizji oraz na monitorach komputerów. Zgodnie z tym, co udało nam się pokutnie dowiedzieć, w czasach pierwszej części HALF-LIFE dr Breen kierował laboratoriami Black Mesa. OK, żartowałem. On sam się do tego w pewnym momencie przyznaje.

Jak zatem można się spodziewać, dr Breen jest osobą ze wszech miar wykształconą. Zwłaszcza fizyka nie powinna kryć przed nim żadnych tajemnic. A jednak! Choć w pewnym momencie Wallace położył nawet swe wstrętne łapy na Gwery Grawitacyjnej, nie zada sobie trudu, by zastanowić się, do czego Manipulator służy. To – pośrednio – zadecyduje o jego klęsce.

A KOMINY RUNĄ...

Fizyka w świecie HALF-LIFE 2 nie ogranicza się tylko i wyłącznie do tak małych obiektów jak puszki, beczki czy wraki samochodów. Jej prawom podlega tu – jak w życiu – wszystko i wszyscy. Poniżej możesz zaobserwować zachowanie kominu cegielni, w który trafił jeden z ciężkich pocisków Kombinatora.



BESTIARIUSZ

Nie mamy wiele miejsca, więc dla ułatwienia wprowadziliśmy system gwiazdek. Za ich pomocą opisywać będziemy stopień zagrożenia, jakie sprawia dany przeciwnik. Po lekturze tego tekstu będziesz zatem wiedział, czy przy spotkaniu z konkretnym stworem rozpocząć szarżę, czy lepiej gdzieś się schować. Poniżej oficjalny system punktowania:

- * – Minimalne ryzyko
 - ** – Wymagana uwaga
 - *** – Lekkie zagrożenie
 - **** – Znaczne zagrożenie
 - ***** – Najwyższe zagrożenie. Run for your life!
- Now, for the fun part...

Witamy w bestiariuszu! Tutaj zapoznasz się z całą masą istot, które podczas gry w HL2 spotkasz i – prędzej czy później – zabijesz



OSTRZEŻENIE

W tej sekcji postaramy się opisać pokrótce bestie, jakie napotkasz na swojej drodze. Musisz jednak liczyć się z tym, że wiedza na temat oszaleńcającego dogędowna gatunków może się z odświeżeniem liczących tajemnic gry, czy też – jeśli zdecydujemy się na użycie swego rodzaju kolokwializmu – z licznymi spoilerami :) Cokolwiek zdecydujesz – pamiętaj, zostałeś ostrzeżony.

sekcja 1: BESTIE

ANTLION

Debiut: Rozdział 7, Highway 17
Pojawia się w rozdziałach: 7-9
Zdrowie: 30
Zagrożenie: ****

Uwagi: Chowa się w piasku i wypelza z niego, gdy tylko poczuje wibrację. Na plażach staraj się zatem trzymać skał. Gdy już będziesz musiał z Mrówkolwami walczyć, pamiętaj, że atakują falami – po odparciu jednego ataku masz zawsze chwilę, aby się zmyć.



ANTLION GUARD

Debiut: Rozdział 8, Sandtraps
Pojawia się w rozdziałach: 8, 9
Zdrowie: 500
Zagrożenie: *****

Uwagi: Zebrane feromony Strażnika umożliwiają dość ograniczoną kontrolę nad Mrówkolwami. Warto o tym pamiętać.



BARNACLE

Debiut: Rozdział 3, Kanały
Pojawia się w rozdziałach: 3, 4, 6, 9, 10, 12
Zdrowie: 35
Zagrożenie: *

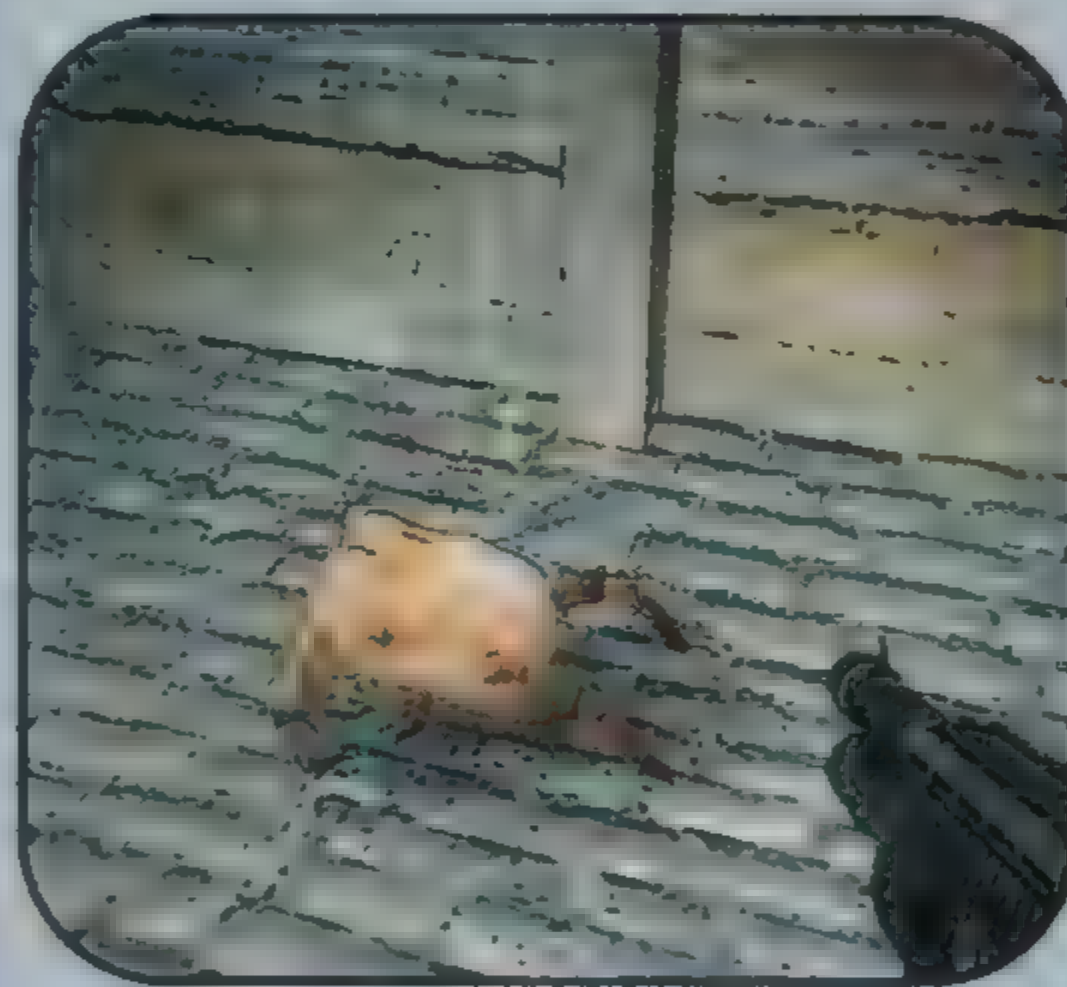
Uwagi: Barnacle uwielbiają kryć się w ciemnych, ciasnych przejściach, gdzie zwieszają się z sufitu. Na ogół wystarczy wystrzelać w ich kierunku trzecią część magazynka. Zresztą nie wszystkie będziesz musiał wykończyć, drogi ziemie.



HEADCRAW

Debiut: Rozdział 3, Kanały
Pojawia się w rozdziałach: 3, 4, 6-13
Zdrowie: 10
Zagrożenie: **

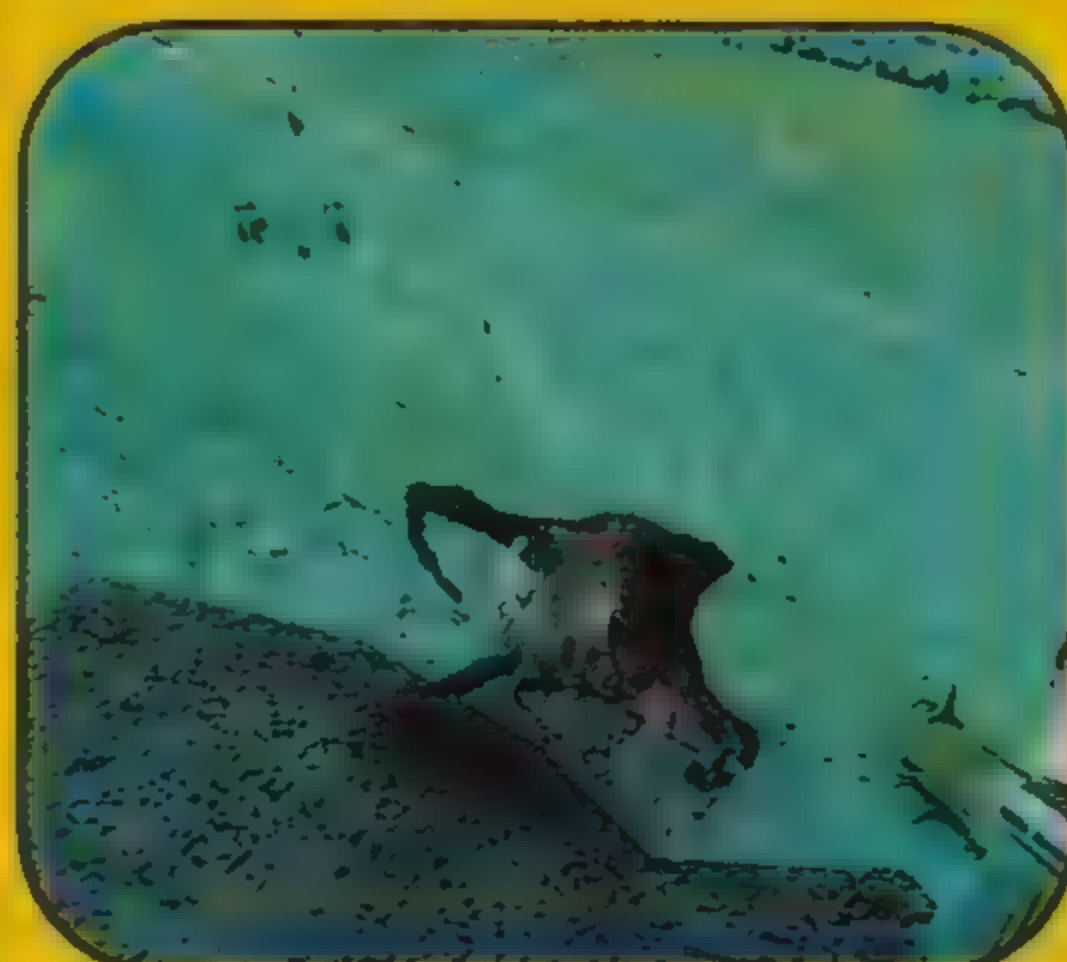
Uwagi: Nic nie działa na Headcraha tak dobrze jak umiejętnie wymierzony cios łomem. Możesz stosować też zwykły pistolet czy krótkie serie z SMG, ale mimo to – łom rządzi.



TRUJĄCY HEADCRAW

Debiut: Rozdział 6, „We don't go to Ravenholm”
Pojawia się w rozdziałach: 6, 7, 9, 12
Zdrowie: 35
Zagrożenie: ***

Uwagi: Ugryzienie tej małpy kosztuje 10 punktów zdrowia, poza tym na dłuższą chwilę twoje zdrowie spada do 1. Unikaj jak ognia i tłucz łomem. Ale tylko wtedy, gdy Trujących Headcrabów jest niewiele (1-2). W przypadku walki ze stadem wykorzystaj strzelbę lub rzucaj w nie elementy otoczenia (złewy, kaloryfery).



SZYBKI HEADCRAW

Debiut: Rozdział 6, „We don't go to Ravenholm”
Pojawia się w rozdziałach: 6, 8-12
Zdrowie: 10
Zagrożenie: ***

Uwagi: Jak wskazuje nazwa, te Headcraby są nieco szybsze od standardowych kuzynów. Różnią się też od nich wyglądem – odnóża Szybkich Headcrabów są dłuższe, bardziej pajęczne. Do ich wykończania najlepiej nadaje się oczywiście łom.



ZOMBIE

Debiut: Rozdział 3, Kanały
Pojawia się w rozdziałach: 3, 4, 6, 8-12
Zdrowie: 50
Zagrożenie: **

Uwagi: Choć często pojawiają się stadnie, są dość powolne i na tyle głupie, że łatwo sobie z nimi poradzisz. Polecamy zwłaszcza strzelbę lub Magnum. Strzelaj w głowę – to najszybszy sposób na ich powalenie. No i wtedy załatwisz za jednym zamachem nosiciela (zombie) i pasożyta (Headcrab).



FRAGMENT ZOMBIE

Debiut: Rozdział 3, Kanaty
Pojawia się w rozdziałach: 3, 4, 6, 8-12
Zdrowie: 25
Zagrożenie: **

Uwagi: To taka interaktywna polówka zombie. Celuj w głowę, aby zabić je jednym strzałem.



TRUJĄCY ZOMBIE

Debiut: Rozdział 6, „We don't go to Ravenholm”
Pojawia się w rozdziałach: 6, 7, 9, 12
Zdrowie: 175
Zagrożenie: ***

Uwagi: Nie dość, że ten twór jest potwornie wytrzymały (potrzeba co najmniej trzech salw ze strzelby, aby posłać go na ziemię), to jeszcze płodzi co i rusz kolejne Trujące Headcraby. Zalecana walka na dystans, najlepiej z użyciem granatów lub pocisków raketowych. Dodatkową atrakcją są Trujące Headcraby, które rozpelzają się po okolicy po śmierci nosiciela.



SZYBKIE ZOMBIE

Debiut: Rozdział 6, „We don't go to Ravenholm”
Pojawia się w rozdziałach: 6, 8, 11, 12
Zdrowie: 50
Zagrożenie: ***

Uwagi: Najlepszym sposobem na powalenie tego przeciwnika jest salwa ze strzelby lub Magnum w sam środek czaszki. Nadejście szybkich zombie poprzedza z reguły upiorne wycie. Czasem możesz też przewidzieć, z której strony nadejdą – obserwując trzęsące się rynny czy barierki.



DORADCA KOMBINATU

Debiut: Rozdział 2, A Red Letter Day
Pojawia się w rozdziałach: 2, 14
Zdrowie: [Niedostępne]
Zagrożenie: [Niedostępne]

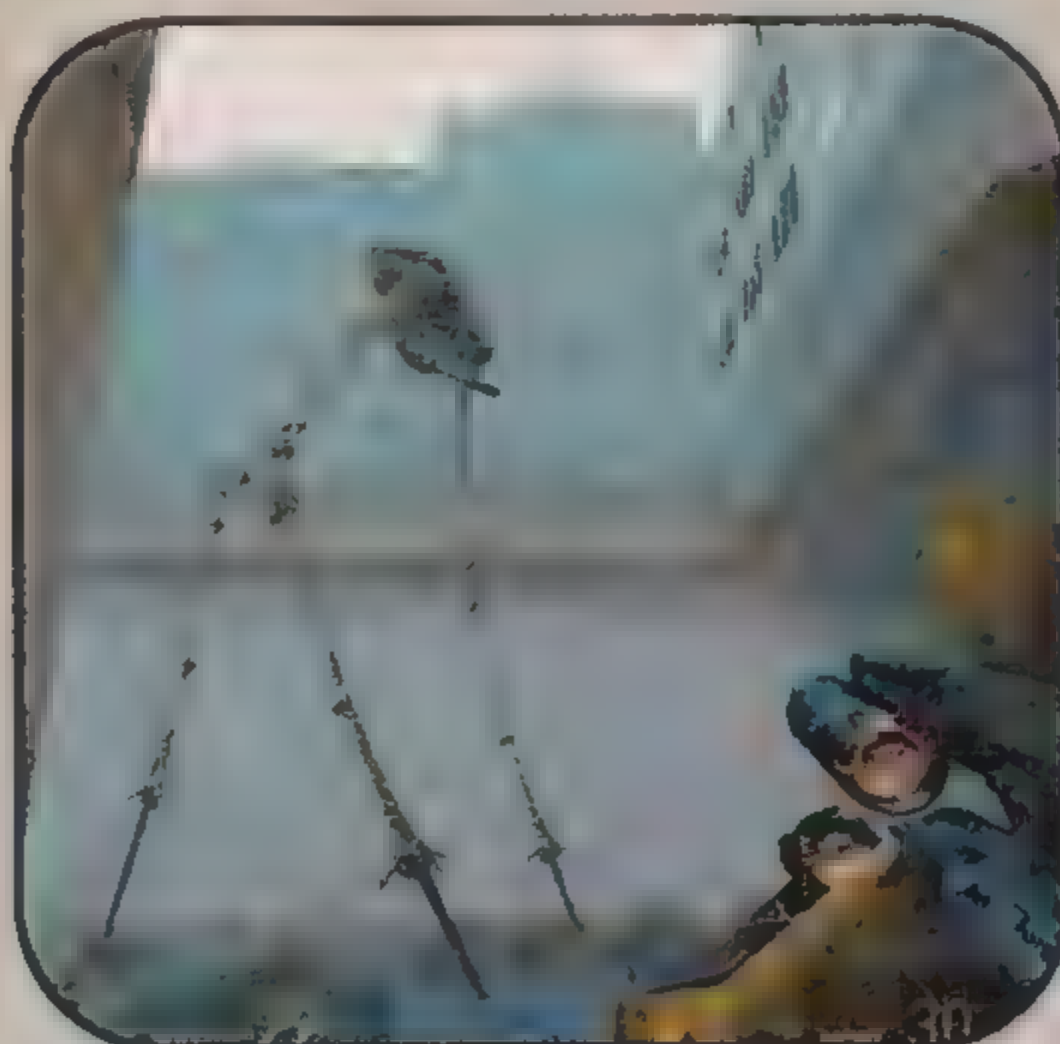
Uwagi: Można to zobaczyć na monitorach doktora Breena w Cytadeli. Tak właśnie prezentuje się prawdziwa twarz Kombinat. Wejrzyj w nią i zadrzyj.



STRIDER

Debiut: Rozdział 1, Początek
Pojawia się w rozdziałach: 1, 11-13
Zdrowie: [wymagane 3 trafienia z RPG na niskim poziomie trudności]
[wymagane 5 trafień z RPG na średnim poziomie trudności]
[wymagane 7 trafień z RPG na wysokim poziomie trudności]
Zagrożenie: *****

Uwagi: Poza wspomnianym wyżej RPG, do zniszczenia Wędrowca mogą przydać się też granaty, drugi tryb działania giwery pulsacyjnej, miotacz granatów z SMG. Pamiętaj jednak że trafienie z tych broni liczone jest jako pół trafienia z RPG. Gdy Wędrowiec będzie strzelał jasnym promieniem, uciekaj gdzie się da – to taki ulepszony railgun, który dezintegruje z prędkością światła.

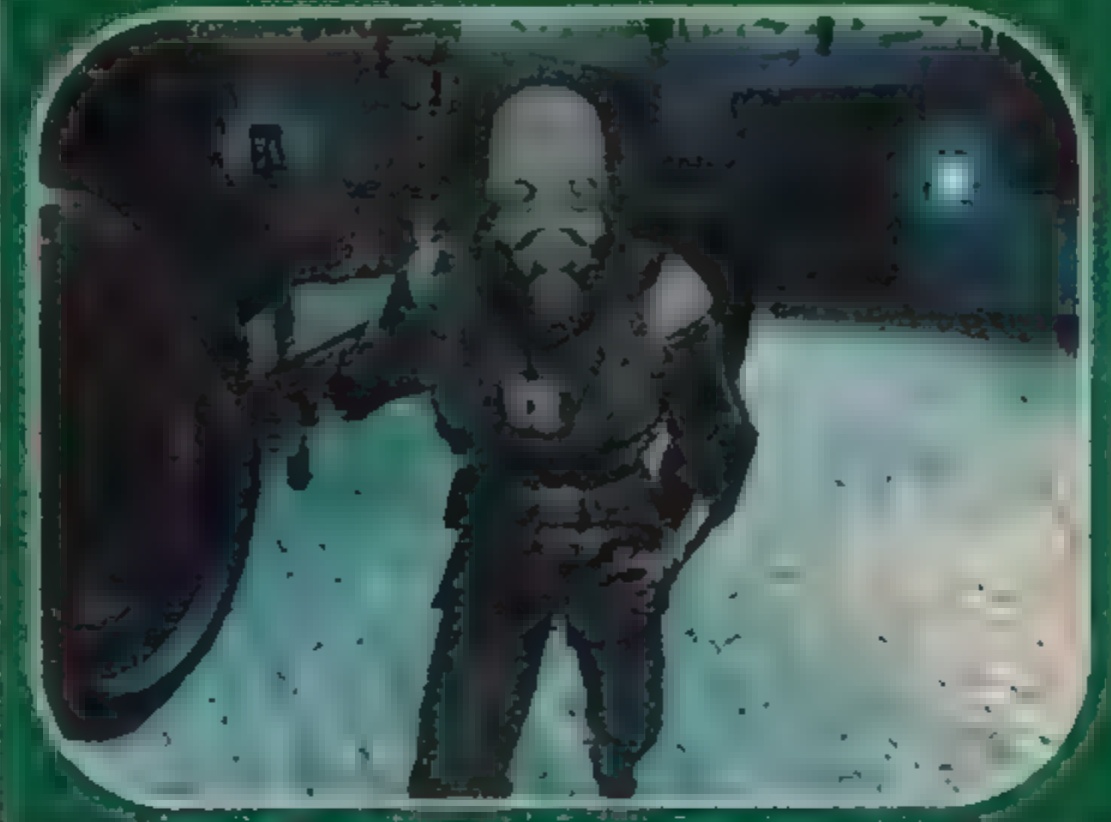


sekcja 3: KOMBINAT

SŁUŻBY PORZĄDKOWE

Debiut: Rozdział 3, Kanaty
Pojawia się w rozdziałach: 3, 4, 6, 8-13
Zdrowie: 25
Zagrożenie: **

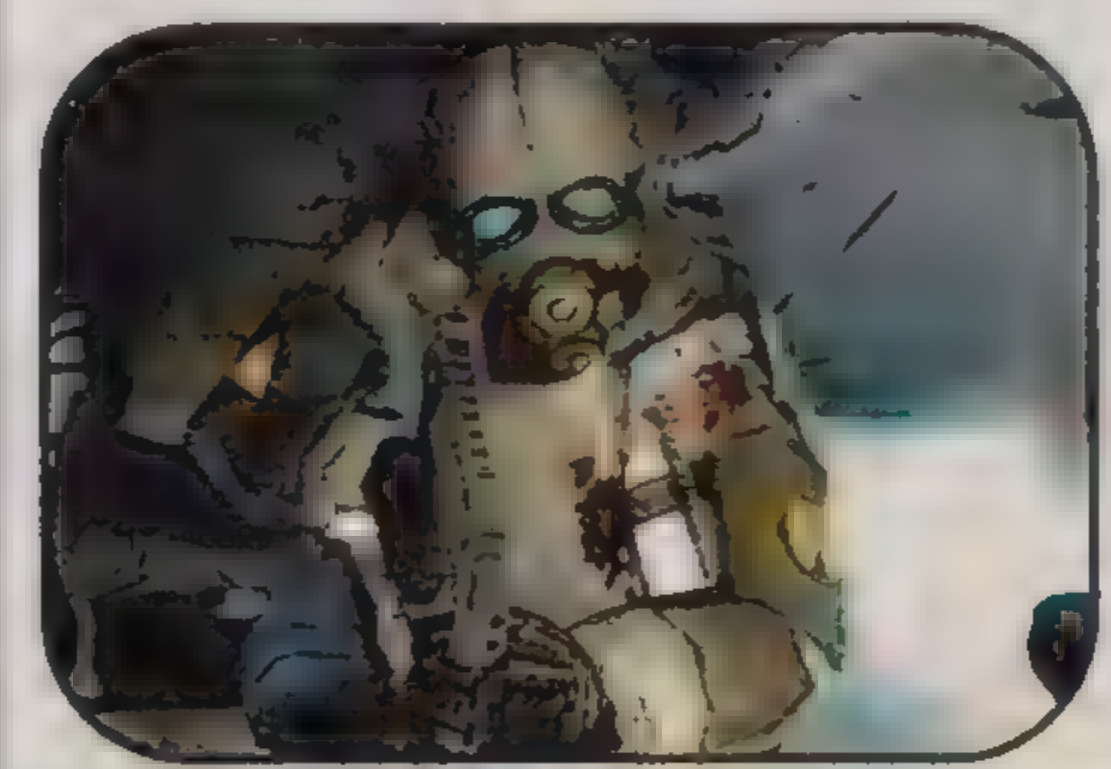
Uwagi: Podczas walk zawsze celuj w głowę i staraj się korzystać z SMG – o ile jest to możliwe. Postaraj się też zdejmować kolejnych strażników, ZANIM zdążą wezwać posiłki.



ŻOŁNIERZ KOMBINATU

Debiut: Rozdział 6, „We don't go to Ravenholm”
Pojawia się w rozdziałach: 6-14
Zdrowie: 50
Zagrożenie: ****

Uwagi: Żołnierze Kombinat są czujni, silni i przebiegli jak gnomy. Z reguły występują w grupach, których poszczególni członkowie współpracują ze sobą. Używaj karabinów maszynowych oraz strzelby i jak ognia unikaj walki w starciu.



ELITA KOMBINATU

Debiut: Rozdział 6, „We don't go to Ravenholm”
Pojawia się w rozdziałach: 6-14
Zdrowie: 50
Zagrożenie: ****

Uwagi: Elita to właściwie to samo co Żołnierz Kombinat, tyle że lepiej uzbrojony i opancerzony, co może w niektórych momentach okazać się dość dokuczliwe. W miarę możliwości, należy rozprawić się z nimi w pierwszej kolejności.



MANHACK

Debiut: Rozdział 3, Kanaty
Pojawia się w rozdziałach: 3, 4, 8-13
Zdrowie: 25
Zagrożenie: **

Uwagi: Na tę maszynę istnieją dwa skuteczne sposoby. Pierwszy to dobrze wymierzony cios łomem. Druga możliwość pojawia się wraz ze zdobyciem Giwery Gravitacyjnej. Wtedy możesz przyciągnąć Manhacka do siebie i cisnąć nim o ścianę.



WĘDROVEC

Debiut: Rozdział 1, Początek
Pojawia się w rozdziałach: 1, 11-13
Zdrowie: [wymagane 3 trafienia z RPG na niskim poziomie trudności]
[wymagane 5 trafień z RPG na średnim poziomie trudności]
[wymagane 7 trafień z RPG na wysokim poziomie trudności]

Uwagi: Tak właśnie kończą cywile, którzy mieli w życiu tego pecha, że znaleźli się w Cytadeli Kombinat. Nigdy jednak nie spotkasz się z nimi na polu bitwy. Przynajmniej nie w sytuacji, kiedy mógłbyś ich unicestwić.



APC

Debiut: Rozdział 1, Początek
Pojawia się w rozdziałach: 1, 3, 4, 7, 8, 11, 12
Zdrowie: 750
Zagrożenie: ****

Uwagi: Kiedy musisz zniszczyć jeden z Transporterów Opancerzonych (APC), będziesz z reguły dysponował odpowiednim uzbrojeniem, np. działkiem na dziobie twojej łodzi. W HL2 transportery APC wybuchają nadzwyczaj malowniczo.



ŚMIGŁOWIEC BOJOWY

Debiut: Rozdział 7, Highway 17
Pojawia się w rozdziałach: 7, 8
Zdrowie: [nieodpowiedzialne]
Zagrożenie: **

Uwagi: Unikaj walki, uciekaj w kierunku najbliższej osłony. W przypadku spotkania Śmigłowca na wodzie, używaj działka zamontowanego na łodzi. Unikaj pocisków oraz min wyrzucanych przez helikopter.

**DZIAŁKO STRAŻNICZE**

Debiut: Rozdział 9, Nova Prospekt
Pojawia się w rozdziałach: 9-12
Zdrowie: [nieodpowiedzialne]
Zagrożenie: ***

Uwagi: Niezwykle czule i raczej dokuczliwe stacjonarne działko maszynowe. Do ich zniszczenia przydadzą się przede wszystkim granaty. Pamiętaj, że możesz przenosić działka i wykorzystywać je przeciwko wszystkim, którzy nie służą Kombinatowi.

**ROLLERMINE**

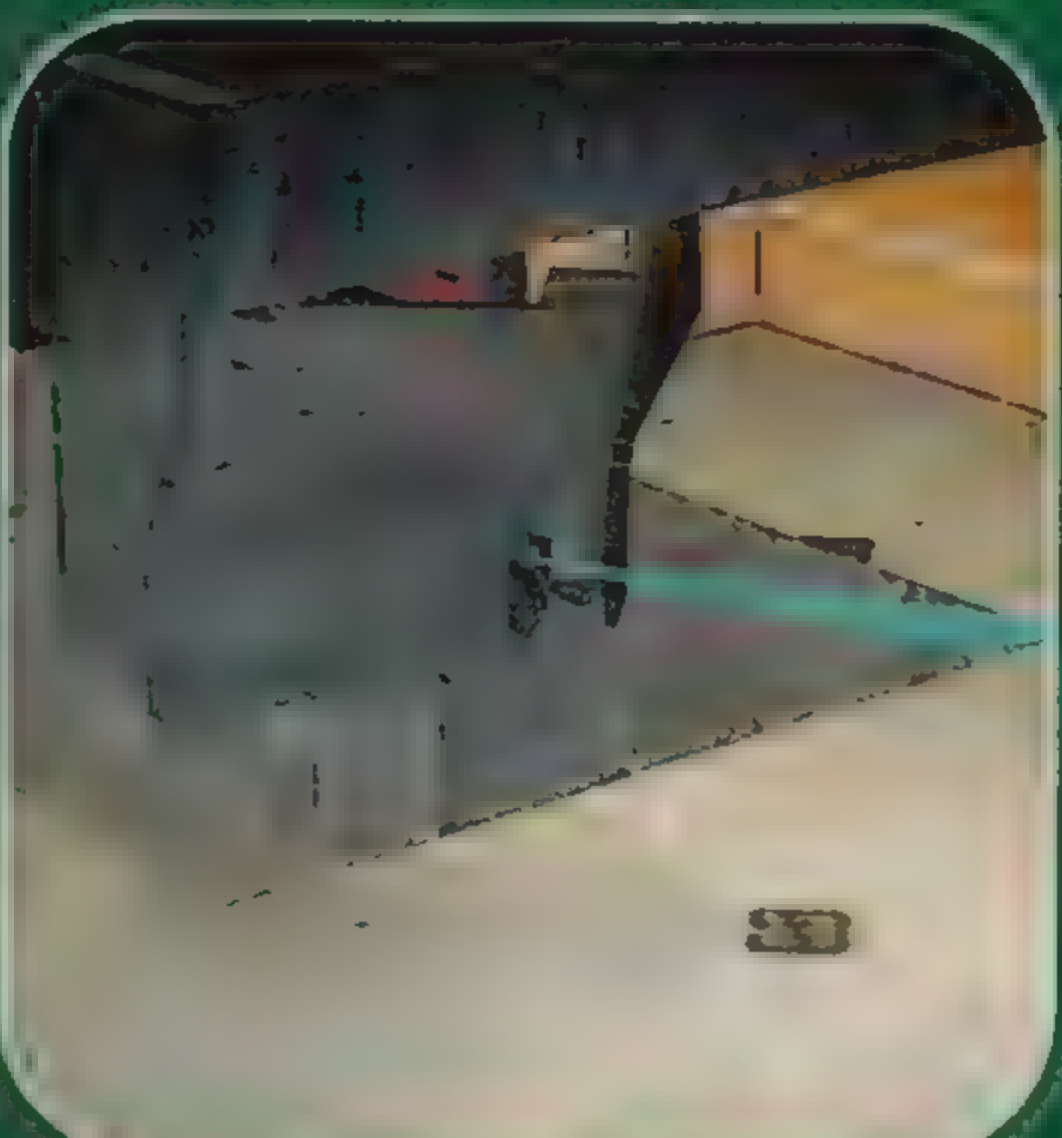
Debiut: Rozdział 7, Highway 17
Pojawia się w rozdziałach: 7, 8
Zdrowie: [nieodpowiedzialne]
Zagrożenie: **

Uwagi: Miny przytwierdzają się do twojej furi i – przy większej liczbie – uniemożliwiają kontrolowanie samochodu. Kiedy złapiesz minę, zatrzymaj furę, wyjmij Giwerę Grawitacyjną i poślij ją daleko w morze.

**WIEŻYCZKA STRZELNICZA**

Debiut: Rozdział 12, Anticitizen One
Pojawia się w rozdziałach: 11, 12
Zdrowie: [nieodpowiedzialne]
Zagrożenie: **

Uwagi: Gdy wieżyczka będzie wysuwać się z ziemi, wrzuc granat do środka. W przeciwnym razie będziesz narażony na spotkanie z absurdalnie wielkimi ilościami ołowiu wystrzelonego w twoją stronę. Podczas przemierzania rozdziału 12 uważaj na niebieskie promienie laserowe – to właśnie tam kryją się wieżyczki.

**STATEK PRZEMOYSLOWY KOMBINATU**

Debiut: Rozdział 11, Anticitizen One
Pojawia się w rozdziałach: 11, 12
Zdrowie: 30
Zagrożenie: *

Uwagi: Zagrożenie, jakie sprawia sam statek, jest niewielkie, albowiem groźny jest tylko jego ładunek – z reguły oddział Służb Porządkowych lub wojsk Kombinatoru. Z drugiej strony, nie jest to coś, z czym nie dałoby sobie rady.

**SKANER, WERSJA 2**

Debiut: Rozdział 11, Anticitizen One
Pojawia się w rozdziałach: 11, 12
Zdrowie: 30
Zagrożenie: *

Uwagi: Ulepszona wersja Skanera wyposażona jest w karabin maszynowy oraz możliwość zrzucania inteligentnych min zwanych Hopperami. Dlatego też staraj się pozbywać ich, zanim zrzucą swoje ładunki. Karabin maszynowy, pistolet, broń grawitacyjna, łom – właściwie wszystko się nada.

**STATEK BOJOWY KOMBINATU**

Debiut: Rozdział 11, Anticitizen One
Pojawia się w rozdziałach: 11, 12
Zdrowie: 30
Zagrożenie: **

Uwagi: Jedynym sensownym rozwiązaniem w tym przypadku jest RPG. Ale, ale. To nie jest takie proste. Na chwilę przed tym, jak otrzymasz RPG, oficer Kombinatoru będzie objaśniał Manewr Korkocięgowy (Corkscrew). Posłuchaj uważnie, o co chodzi, gdyż ta wiedza jest niezbędna do niszczenia Statków Bojowych.

**SKANER, WERSJA 1**

Debiut: Rozdział 1, Początek
Pojawia się w rozdziałach: 1-5, 13
Zdrowie: 30
Zagrożenie: *

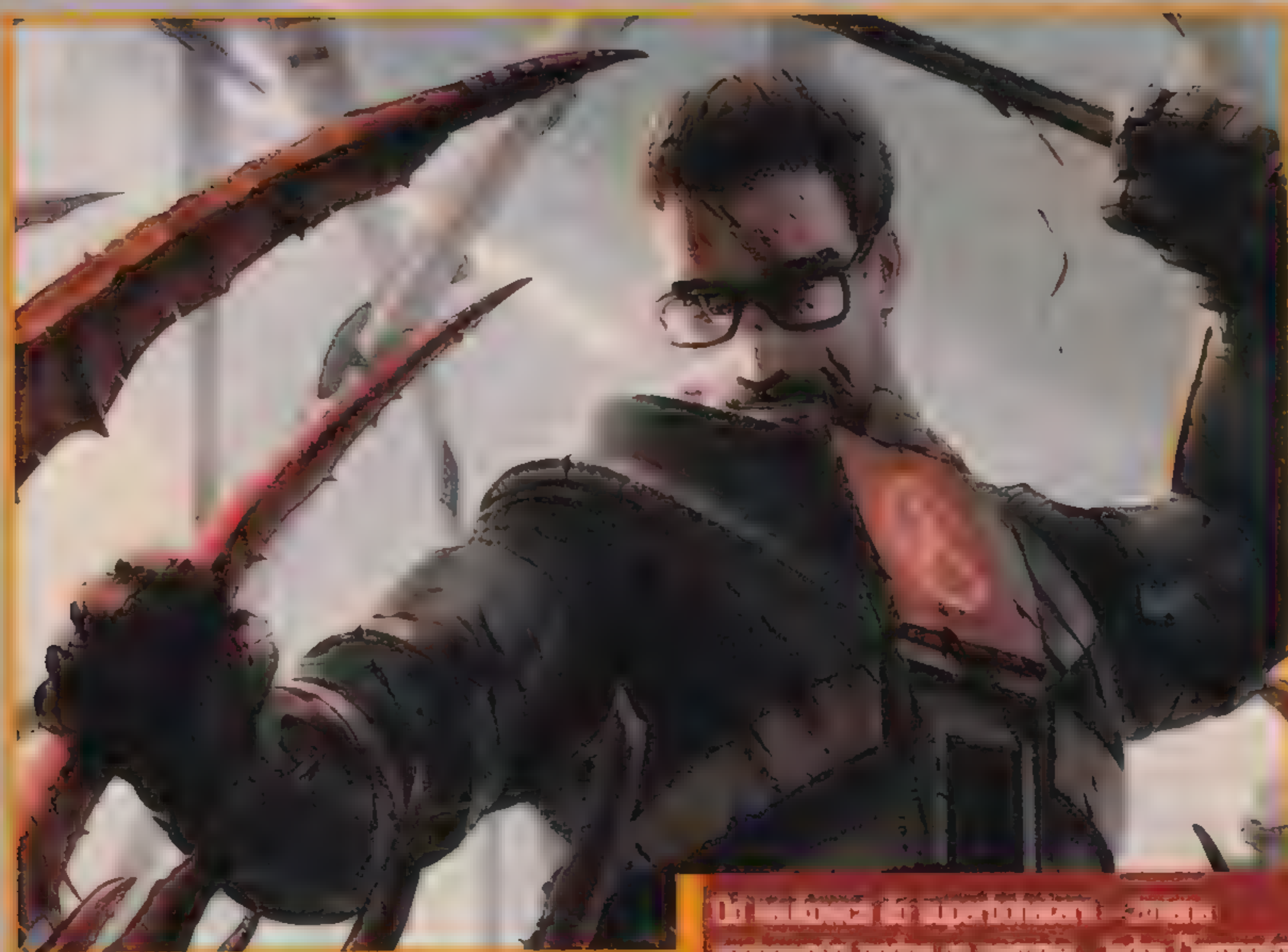
Uwagi: Skanery w zasadzie nie zadają obrażeń. Po prostu śledzą każdy twój ruch i robią ci zdjęcia, oślepiając fleszem. Możesz wykańczać je mocnym ciosem łomem, Giwerą Grawitacyjną lub kilkoma pociskami z pistoletu. Gdy Skaner zacznie dymić, będzie próbował zdetonować się możliwie najbliżej ciebie. Zestrzel go więc, zanim się zbliży.



Superbohater w akcji

HISTORIA „WOLNEGO CZŁOWIEKA” I JEGO ROLI NA ZIEMI

HALF-LIFE 2

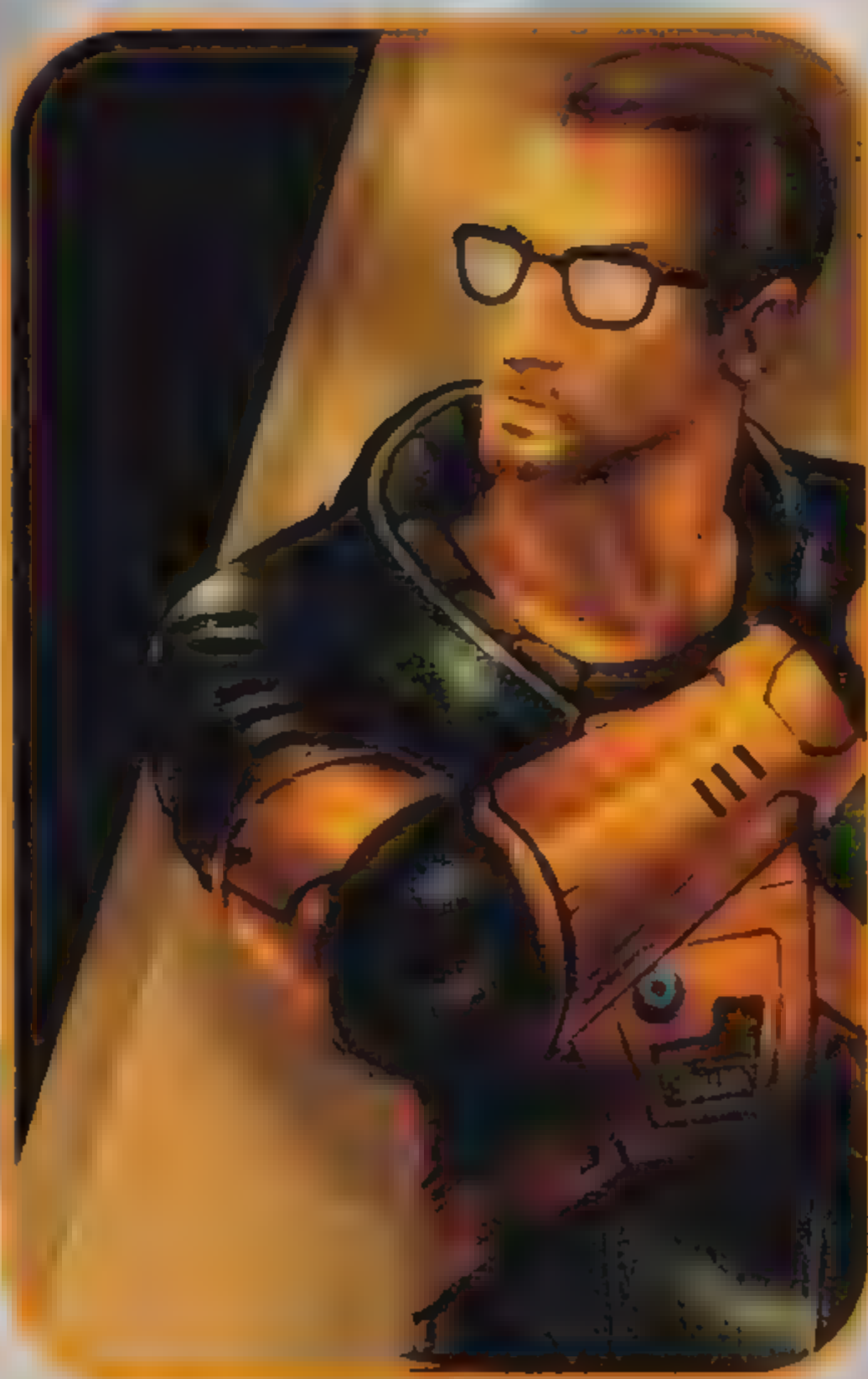


Dr Freeman to superbohater. Znamy go z wielu gier, ale w tej jest jego prawdziwa siła.

Proszę państwa, oto miś. Miś jest bardzo niegrzeczny dziś

Gordon Freeman, omyłkowo zwany także przez niektórych fanów Gordaniem, urodził się w Seattle, USA. Data jego urodzenia nie jest znana, ale sądząc po tym, jak wyglądał w czasach wypadku w Black Mesa, pojawił się na Ziemi około 1965 roku.

Od wczesnych lat dziecięcych Gordon wykazywał zainteresowanie teorią względności oraz fizyką kwantową. Jego idolami z lat młodzieńczych byli: Albert Einstein i Stephen Hawking (ten drugi fizyk zajmował się między innymi czarnymi dziurami). W wieku sześciu lat Gordon skonstruował wyrzutnię piłek tenisowych napędzaną butanem – do momentu rozpoczęcia pracy w Black Mesa był to jego jedyny wynalazek „militarny”. Swoje zainteresowania rozwinął podczas studiów. W drugiej połowie lat dwudziestych ubiegłego stulecia odwiedził Instytut Fi-



zyki Eksperymentalnej na Uniwersytecie w Innsbrucku i stał się świadkiem eksperymentów z teleportacją. Od tej chwili problem teleportacji stał się jego obsesją. W tym samym czasie w starej bazie militarnej Black Mesa w Nowym Meksyku pod wodzą badaczy Eliego Vance'a i Dr. Kleinera przeprowadzane były eksperymenty teleportacyjne. Naukowcy

odzyskiwali kryształy z planety Xen i badali pochodzące stamtąd stwory.

Tu wypada na chwilę się zatrzymać. Otóż planeta Xen była pierwszym obiektem ataku agresywnej rasy The Combine. Rasa ta zniewała kolejne planety w następujący sposób: wybierała jedną osobę na przywódcę i przez to podporządkowywała ją Kombinatowi. Postać ta przeobrażała się w superżołnierza wyposażonego w najnowsze osiągnięcia technologiczne The Combine. W przypadku planety Xen był to Nihilanth. Wiadomości te są istotne dla zrozumienia całej historii HALF-LIFE, o czym za chwilę.

Wróćmy jednak do Gordona. Jest rok 1999, a nasz małowzrostliwy bohater właśnie otrzymał doktorat z fizyki teoretycznej. Tempo pracy na Uniwersytecie szybko zaczyna go nużyć, więc nie zastanawia się długo, gdy jego akademicki mentor Dr. Kleiner oferuje mu robotę w Black Mesa. Widząc rozmach prac i ilość przeznaczonych na nie funduszy, Freeman domyślił się, że jego działania będą miały związek z woj- skiem. Miał jednak nadzieję, że ich efekty da się wyko-

rzystać też „w cywilu”.

Szybko jednak okazało się, że wszelkie plany spaliły na panewce. Gdy pewnego dnia Gordon zajął do pracy, założył swój słynny kombinezon HEV i otrzymał nowe próbki do badania, nie zdawał sobie sprawy, że właśnie odmieniał losy ludz-



Mija 10 rok „hibernacji” Freemana. W tym czasie na Ziemi dzieją się rzeczy okropne. Najpierw ludzkość przeżywa najazd obcych stworów z Xen i skupia się w miastach. Ten atak jeszcze udało się Ziemianom przetrwać, ale już masową inwazję Kombinatorów nie. Liderem świata został niejaki Wallace Breen, były administrator Black Mesa, teraz pracujący dla najeźdźców. Stolicą nowego świata jest City 17, a główna siedziba Wallace'a Breena to City 17 Citadel. G-Man budzi swojego podopiecznego słowami: „Właściwy człowiek w niewłaściwym miejscu może odmienić losy tego świata”. Więcej nie powiem... Pora, byś jako Gordon zbawił ludzkość i uwolnił ją od Kombinatorów oraz pana Breena.

kości. Nastąpiła katastrofa znana jako „Resonance Cascade”. Tylko Gordon przeżył wybuch. Pojawienie się możliwości podróżowania między wymiarami i w czasie powoduje, że Freeman uwalnia Xen od władzy Kombinatorów, ale jednocześnie zwraca uwagę tej rasy na Ziemię. W końcowej sekwencji pierwszej części HALF-LIFE otrzymuje od swojego nowego przewodnika i „szefa”, tajemniczego G-Mana, wybór: albo zginiesz, albo będziesz pracować dla mnie. Nic dziwnego, że nasz bohater wybiera życie. G-Man usypia go na kolejne dziesięć lat czekając, aż nadejdzie właściwy moment, by przysłużyć się ludzkości.



tekst: Bartosz „baTeS” Lewandowski

Dodatki do HL1 i HL2

HALF-LIFE to nie tylko znakomita gra, ale i doskonale narzędzie dla modderów. Pierwsza część serii obrosła w mody niczym Joel brudem. Te najciekawsze opisaliśmy poniżej. Większość miejsca poświęciliśmy jednak przygotowywanym rozszerzeniom do **HALF-LIFE 2**. Co prawda prace nad nimi dopiero się zaczynają, ale... niektóre będą **POTĘŻNE!** Twórcom przeciętnych strzelanek, jakich na rynku mnóstwo, zrobi się wkrótce cholernie głupio...

Counter-Strike

Gra: **Half-Life**

Tryb: **Multiplayer**

Klasyka klasyk, najpopularniejsza gra sieciowa w historii branży. Jej akcja toczy się w czasach współczesnych, przy użyciu istniejących w rzeczywistości modeli broni, które za wirtualną kasę kupuje się przed akcją. Dwie drużyny: terrorystów i antyterrorystów – rywalizują ze sobą na niewielkich, ale malowniczych mapach. Działają zarówno w terenie zamkniętym, jak i na otwartej przestrzeni, wśród arabskich domków bądź na stacji kolejowej. Obie drużyny mają oczywiście przeciwstawne cele, zależne od trybu gry i charakteru mapki. Czasem trzeba chronić (względnie zabić) VIP'a, innym razem odbić zakładników bądź rozbroić bombę. Mod doczekał się komercyjnej wersji, zawierającej poprawioną grafikę i tryb Single-player. Niestety, **COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO** był spóźniony o dobre dwa lata i nie spodobał się graczom. Mod został przeniesiony na konsolę Xbox, a z okazji premiery **HALF-LIFE 2** wydano jego poprawioną wersję, zatytułowaną **COUNTER-STRIKE: SOURCE**.

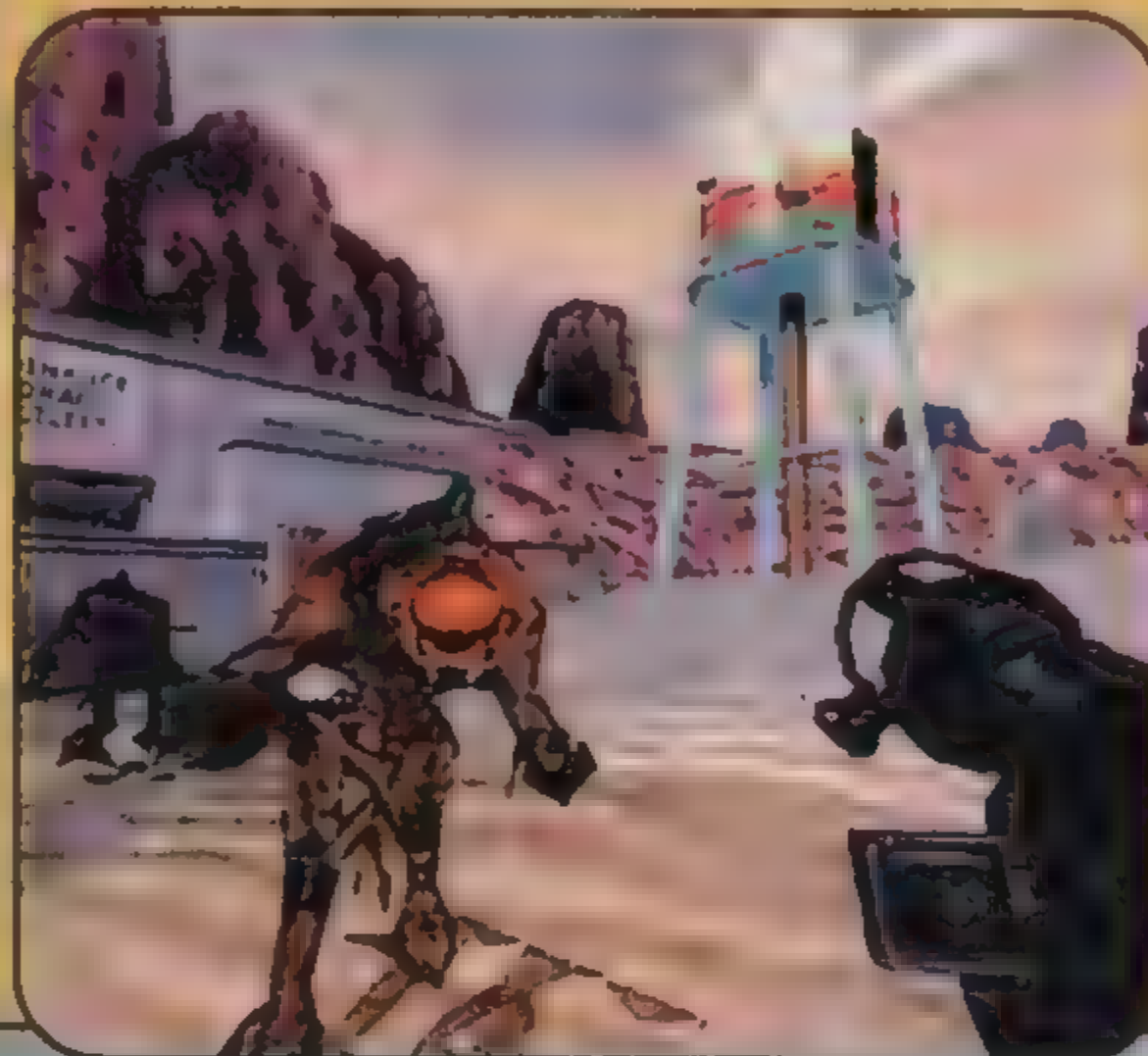


Half-Life: Opposing Force

Gra: **Half-Life**

Tryb: **Single-player**

Pierwszy komercyjny dodatek do **HALF-LIFE**, próba spojrzenia na wydarzenia w laboratoriach Black Mesa z zupełnie innej strony. Gracz wciela się w doskonale wyszkolonego żołnierza, Adriana Shapharda, który przybywa wraz z oddziałem na miejsce z rozkazem zabicia Gordona Freemana. Niestety, dość szybko traci kontakt z kumplami



i musi samotnie walczyć z inwazją z kosmosu. Krok po kroku poznaje przerażającą prawdę o prowadzonych eksperymentach i powoli, ale dość drastycznie zmienia poglądy. Po drodze zwiedza zarówno nowe, jak i stare lokacje, spotyka G-Mana, a także wpada na samego Freemana. Dodatek przyniósł oczywiście nowych przeciwników oraz parę efektownych broni, w tym wygodną snajperkę i „taśmówkę” rodem z filmów o Rambo. Do pakietu dołączono nowe mapy do trybu Multiplayer, przygotowane przez najlepszych mapperów z całego świata.

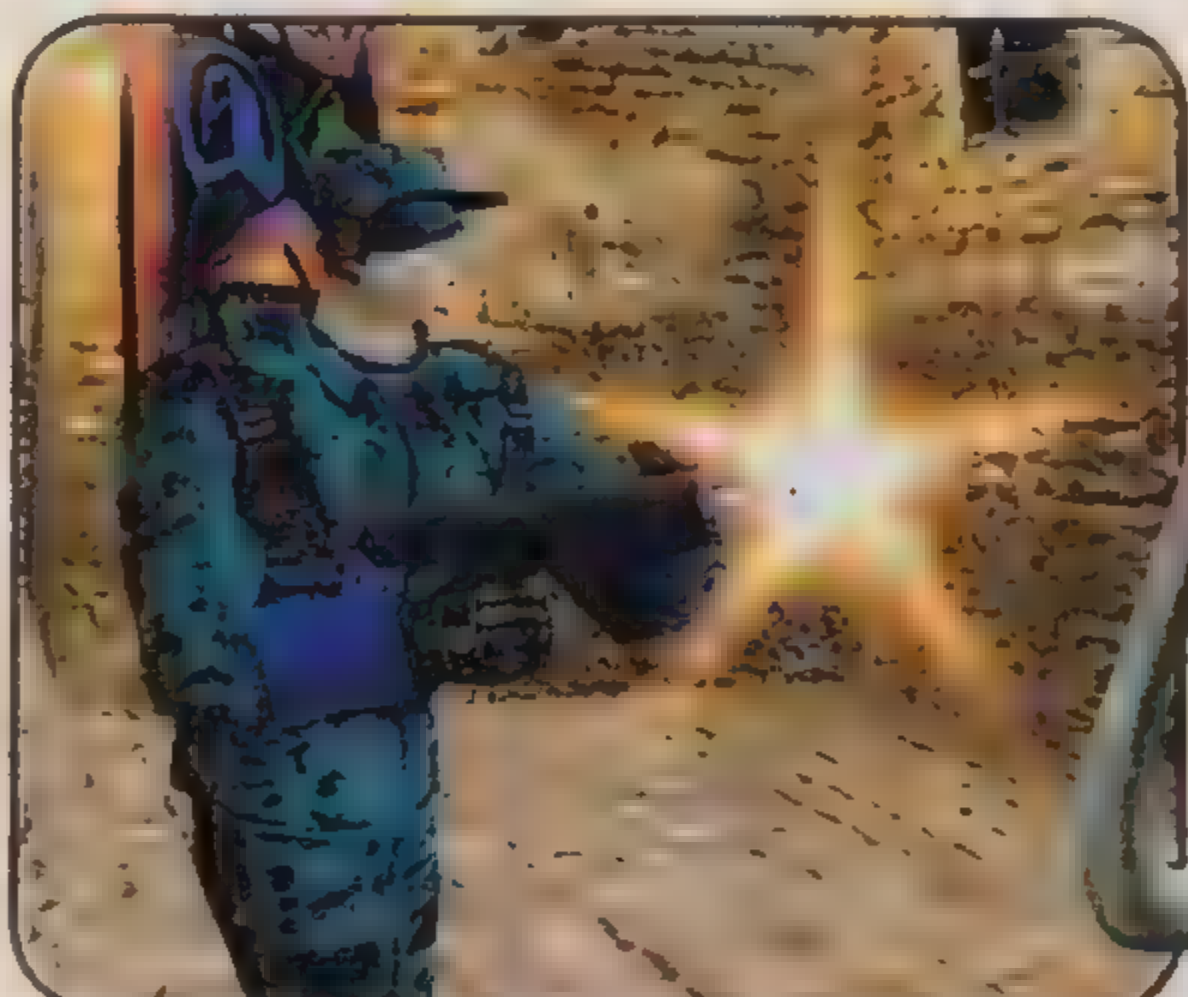
Team Fortress Classic

Gra: **Half-Life**

Tryb: **Multiplayer**

Pierwszy **TEAM FORTRESS** był niezwykle popularną modyfikacją **QUAKE'a**, bazującą na drużynach i wymuszającą na graczach zaangażowanie taktyczne, a nie zręcznościowe. Tuż po premierze **HALF-LIFE** firma Valve postanowiła zmodyfikować ów pomysł i wydać go pod postacią komercyjnego dodatku **TEAM FORTRESS 2: BROTHERHOOD OF ARMS**. Niestety, coś chłopakom nie wyszło i w efekcie **TEAM FORTRESS** trafił do Sieci jako darmowy mod. Program przynosi kilka trybów rozgrywki, w tym szalenie popularny **Capture The Flag** (walka o kawałek szmaty), **Domination** (zabawa w kontrolowanie możliwie dużego obszaru)

i **Hunted** (polowanie na prezydenta ochranianego przez drużynę przeciwnika). Dla każdej z postaci należy wybrać jedną z dostępnych klas, od scout po heavy machine guy. To naprawdę wciąga!



Dragonball Adventures

Gra: **Half-Life 2**

Tryb: **Single/Multi**

Bardziej ciekawostka niż mod dla poważnych graczy – widowiskowa strzelanka wykorzystująca postacie z popularnego serialu animowanego „**Dragonball**”. Fani zabaw w Sieci znajdą tu kilka różnych trybów i dziesiątki map odwzorowujących miejsca znane z telewizji. Osoby chcące grać samotnie wyruszą w podróż przez serialowe krainy, popracują nad rozwojem postaci, a nawet wykonają 50 zleceń po-

wierzonych przez napotkanych bohaterów! Autorzy moda zapowiadają 5 grywalnych postaci oraz co najmniej 10 pojazdów, którymi można będzie poszaleć. Ciekawostką mają być elementy sztuk walki oraz ścieżka dźwiękowa znana chyba

wszystkim fanom „**Dragonball**”. Mod powstaje powoli i przed programistami jeszcze szalenie długa droga, jednak już dziś zapowiadają, że w Sieci pojawi się co najmniej kilka jego odcinków. Szaleni!



Menace

Gra: Half-Life 2

Tryb: Single-player

Zapowiedziana na połowę przyszłego roku modyfikacja drugiej części gry. Jej akcja toczy się w połowie XIX wieku, kiedy to niemłody już wykładowca akademicki (a niegdyś żołnierz) przybywa do Akademii Wojskowej z serią odczytów. Ma nadzieję spędzić upojny miesiąc i zapomnieć o problemach, ścigających go w rodzinnym mieście. Niestety, szybko odkrywa gigantyczny spisek, łączący lokalne władze i hierarchów Kościoła, a jednocześnie stanowiący śmiertelne zagrożenie dla dziesiątków zwykłych ludzi. Postanawia wkroczyć do akcji... Autorzy moda obiecują klimat rodem z horroru, 12 szalenie nietypowych broni oraz sześć godzin intensywnej zabawy. Wciąż jednak szukają chętnych do współpracy – grafików, programistów, dźwiękowców.

Black Dragon

Gra: Half-Life 2

Tryb: Single/Multi

Jeden z najciekawszych dodatków do HL2, przygotowany przez zespół pod dowództwem mieszkającego w Kana-dzie Polaka, Krzysztofa Kruka. Jego akcja toczy się w 2190 roku na planecie Gaia IV, atakowanej przez wojska Konfederacji Wschodniej. Gracz wciela się w żołnierza Unii i walczy o wolność swojego ludu. Bierze udział w kilkunastu olbrzymich bitwach i, co ciekawe, nie zawsze wygrywa. Porażka w starciu nie oznacza bowiem końca gry, choć ma swoje z reguły dość bolesne konsekwencje. Jakże? Przykładowo w kolejnym starciu będzie odpowiednio

Half-Life: Blue Shift

Gra: Half-Life

Tryb: Single-player

Samodzielny, komercyjny dodatek do HALF-LIFE, przeniesiony wprost z konsoli DreamCast. Gracz po raz kolejny trafia do Black Mesa Research Facility. Tym razem wciela się w Barneya Calhouna, ochroniarza zatrudnionego w wspomnianym laboratorium. W czasie wybuchu gość siedzi w win-



trudniej, po stronie przeciwnika pojawiają się dodatkowe jednostki, a obrońców będzie mniej. Jakby tego było mało, bohater walczy zarówno w przestrzeni kosmicznej, jak i na powierzchni Ziemi, stosując całą masę różnych broni powstałych w ciągu ostatnich 500 lat. Samoloty, czołgi, uduchowione gony – do wyboru, do koloru.



dzie, a sekundy po nim wali się z łoskotem na ziemię. Wkrótce po odzyskaniu przytomności rzuca się na ratunek cywilom uwięzionym w kompleksie. Dość szybko spotyka bestie z innego wymiaru, a także komandosów strzelających do wszystkiego, co się rusza. Zwiedza obszary niedostępne dla Freemana, a także trafia na planetę Obcych. Wielką atrakcją BLUE SHIFT był tzw. High Definition Pack, poprawiający jakość grafiki w programie. Do zestawu dołączony był też HALF-LIFE: OPPOSING FORCE.

Skull and Cross Bones

Gra: Half-Life 2

Tryb: Multiplayer

Przygotowywany od niedawna sieciowy mod do drugiej części zabiera graczy na wycieczkę na XVII-wieczne Karaiby. Czekają ich tam dynamiczne walki o portowe miasteczka i bogate wioski, polowania na nieprzebrane skarby i starcia ze sługusami gubernatora. Nie zabraknie też abordaży oraz pojedynków na pokładach smukłych szkunerów. Tym, którzy za morzem nie przepadają, pozostaną spacerunki po dżungli, spotkania z dzikimi zwierzętami i próby uniknięcia pułapek. Prócz klasycznych pistoletów i armat w grze pojawiają się różnego rodzaju szable i szpady. Walki przy ich użyciu przypominają mają to, co znamy z gier o rycerzach Jedi. Autorzy obiecują też, że w SKULL AND CROSS BONES da się pokierować wielkimi statkami!

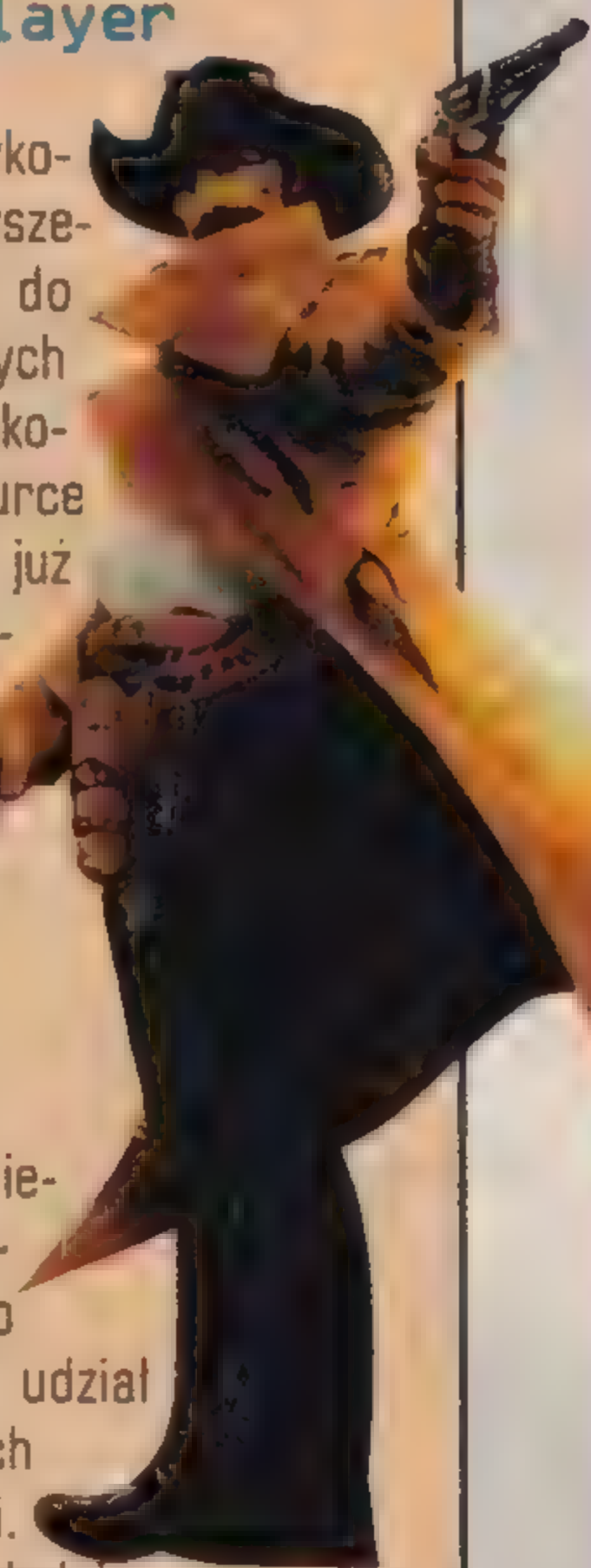
Wanted: Outlaws and Lawmen

Gra: Half-Life 2

Tryb: Multiplayer

WANTED w wersji wykorzystującej silnik pierwszego HALF-LIFE należał do ściślejszej czołówki sieciowych modyfikacji. Wersja wykorzystująca engine Source dopiero powstaje, ale już dziś zapowiada się porywająco. Gracz po raz kolejny trafia na Dzikie Zachód, do świata parszywych kowbojów i wiecznie

prawy szeryfów (oraz niegrywalnych Indian, którzy będą atakować kogo popadnie). Weźmie udział w ulicznych strzelaninach oraz napaściach na banki. Spróbuje też odbić, względnie obronić złoto przewożone w pociągu. Pojawiają się wreszcie dyliżanse, konie i zawodowi rewolwerowcy, a także zakopane skarby i zasypiane kopalnie. Autorzy przewidują kilka klas postaci oraz całą masę sprzętu, począwszy od niesamowicie popularnego colta, a na srebrnym Winchesterze skończywszy. Prace nad programem już się rozpoczęły, jednak tworząca mod ekipa wciąż poszukuje nowych grafików i mapperów.



Bloodthirst

Gra: Half-Life 2

Tryb: Multiplayer



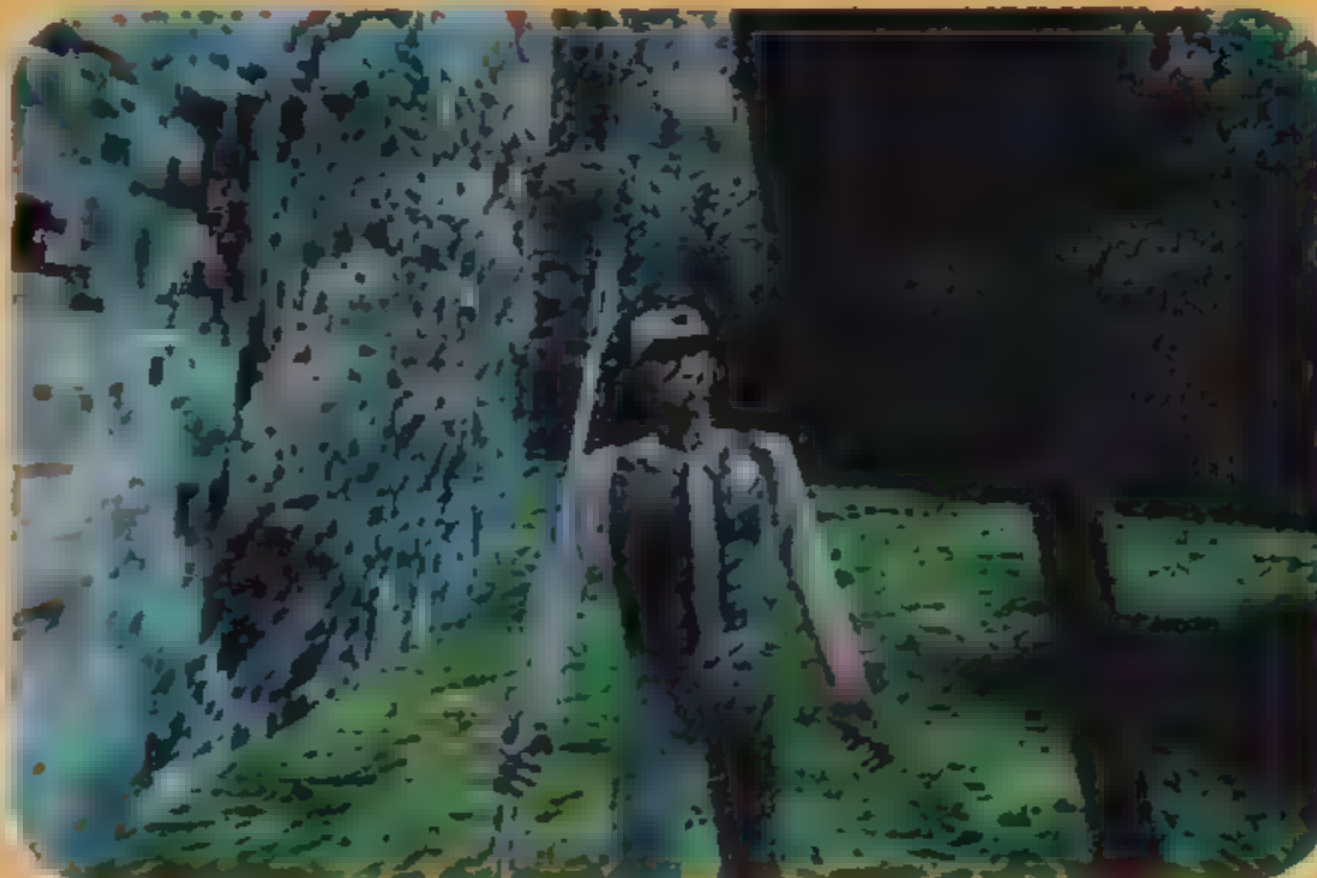
W niedalekiej przyszłości pewna zapomniana rasa wampirów powoli powraca do życia. Jej członkowie, okrutne wampiry, odzyskują dawne, imponujące umiejętności walki oraz niesamowitą odporność na ciosy. Przeciwno potworom staje jednak drużyna wyspecjalizowanych pogromców bestii, specjalistów od różnej maści upiórów i dziwadł. Wybuch konfliktu, którego częścią staje się gracz. Co obiecują autorzy moda? Przede wszystkim rozgrywkę drużynową oraz rozbudowany rozwój postaci. Do tego dochodzą świetne efekty wizualne, niecodzienna, wampirza fizyka przedstawionego świata oraz możliwość nadania bohaterowi niemal dowolnego wyglądu (modyfikowalne ubranie, twarz, fryzura). Prócz klasycznych broni, takich jak obrzyn, bazooka czy granat, pojawiają się ostre samurajskie miecze, kastety oraz shurikeny. Będzie nawet bullet-time!

They Hunger

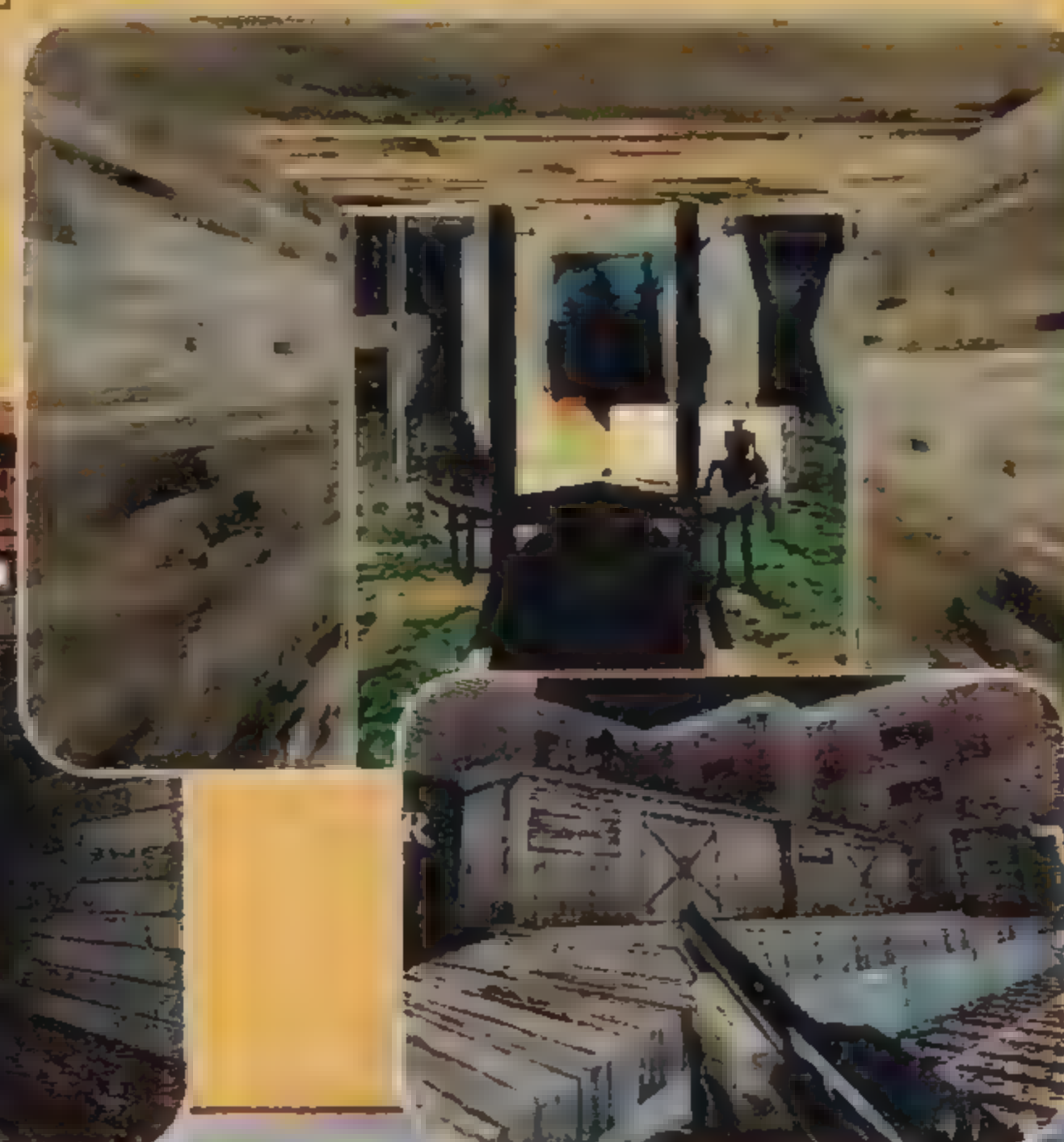
Gra: Half-Life

Tryb: Single-player

Trzyczęściowy mod, jedna z najlepszych produkcji przeznaczonych dla pojedynczego gracza. Tajemniczy doktor tworzy potężnego wirusa, który ożywia zmarłych. W ciągu jednej nocy z grobów wstają dzikie bestie – nie tylko ludzie, ale i zwierzęta. Wędrujesz więc przez mroczne, niepokojące lokacje i walczysz z tłumami potworów. Atakują cię zombiaki, upiorne siostrzyczki ze szpitala dla wariatów, martwi księża (Jankowski i Rydzik RULEZ!), byki oraz inne maskary. Wśród broni pojawiają się łopaty, parasolki i noże, są też jednak strzelby czy pistolety. Największą zaletą programu jest niesamowity klimat grozy. Stawia on serię THEY HUNGER w absolutnej czo-



łówce horrorów FPP. Innymi słowy, jeśli uwielbiasz gry takie jak RESIDENT EVIL bądź NOSFERATU, będziesz zachwycony.



Bum-Life 2

Gra: Half-Life 2

Tryb: Multiplayer

Pomysł jest prosty. Każda mapa to jedno niewielkie, współczesne miasto, względnie duża dzielnica. Niby standard, ale w BUM-LIFE 2 do każdego domu można wejść i każdy pokój zdemolować. Można też skorzystać z dowolnego środka lokomocji, w tym tramwajów, autobusów i wagoników metra. Da się nawet wdrapać na drzewo, przeskoczyć płot, wskoczyć do kabiny szybowca, przepłynąć na drugą stronę rzeki, by tam wziąć udział w ulicznych burdach. Bronie? Wszystko to, co można znaleźć na ziemi bądź zwinąć ze sklepu. Proste pistolety i kije bejzbolowe, ale i koktajle Mołotowa, sztachety, nieśmiertelne łomy i jakieś rury wyrwane bez pardonu z piwnicznej ścianki. Autorzy gry obiecują tryby Deathmatch, Team Deathmatch i Capture The Flag.

The Cats Cry

Gra: Half-Life 2
Tryb: Single-player



i dlatego znalazł się w tym miejscu. Następnego dnia, w pierwszy dzień Bożego Narodzenia, otrzymuje dziwny prezent – naładowany pistolet, a także list. „Mam wrażenie, że chcą Cię zabić. Jeśli nie odezwiesz się do połowy lutego, uznają, że im się udało”. Wkrótce bohater opuszcza izbę przyjęć i przenosi się do pobliskiego motelu. Tam po raz pierwszy zostaje zmuszony do sięgnięcia po broń. Na miejscu pojawia się też tajemnicza dziewczyna...

Potężny, wręcz gigantyczny epizod przeznaczony dla pojedynczego gracza – tak reklamują swój produkt autorzy moda THE CATS CRY. Panowie dopiero rozpoczynają prace nad nim, lecz mają już całą masę fajnych concept artów oraz szczegółowo rozpisany scenariusz. Młody mężczyzna budzi się w szpitalu. Nie pamięta, kim jest



Rebellion

Gra: Half-Life
Tryb: Single-player

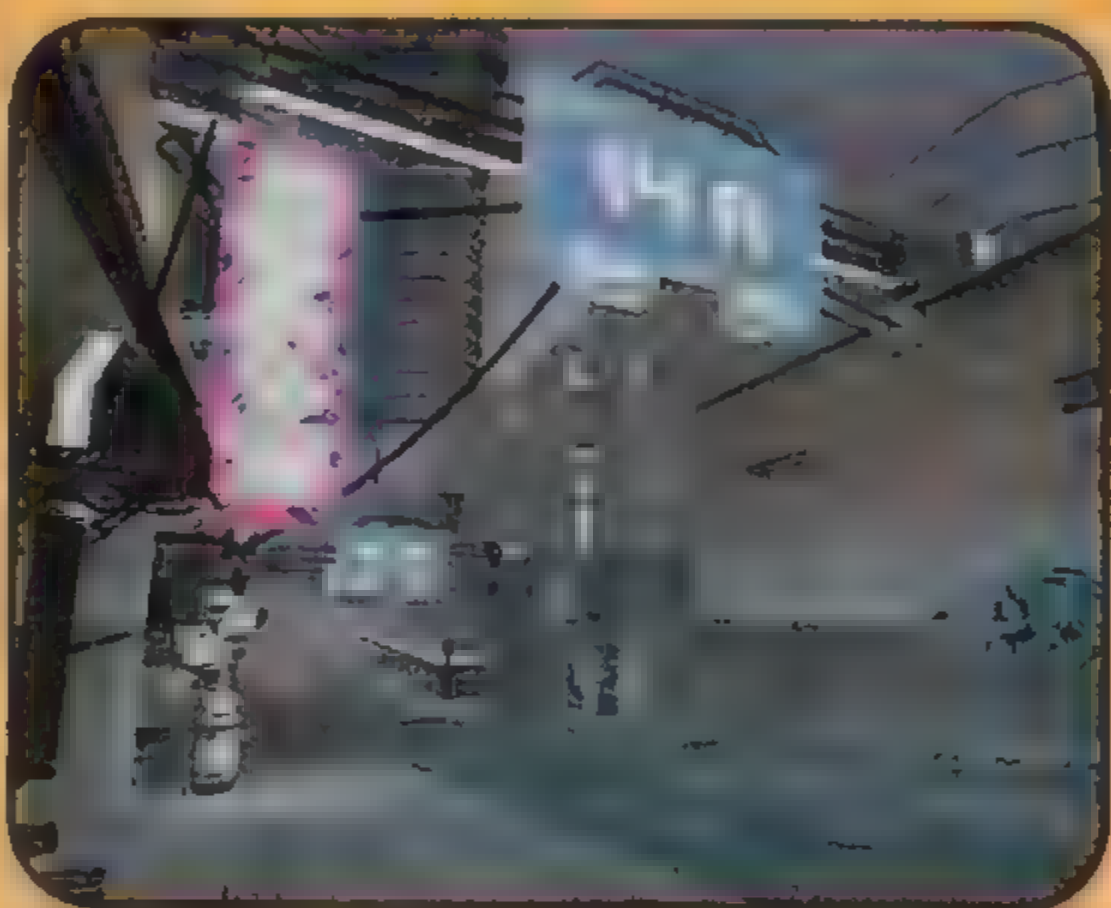
Opowieść w dość luźny sposób nawiązująca do wydarzeń z laboratoriów Black Mesa, a jednocześnie kontynuująca historię opisaną w modzie VENGEANCE. Główny bohater z uporem maniaka poluje na G-Mana, wędrując przez rozległe miasta i dopracowane wnętrza budynków. Zdobywa nowe bronie i walczy z coraz inteligentniejszymi przeciwnikami. Ba, komunikuje się nawet z botami oraz... co jakiś czas idzie spać, by nabrać sił! Autorzy tego rozszerzenia najwyraźniej gustowali w grach role-playing. Postarali się też o poprawki graficzne, dzięki którym program chodzi nieco wolniej, ale i wygląda dużo lepiej od podstawo-



wego HALF-LIFE. Warto podkreślić, że w odróżnieniu od innych darmowych modów, w REBELLION premiowane jest myślenie i kombinowanie. Metoda „na rympal” nie zawsze kutkuje, ba, niekiedy ściąga na głowę bohatera nieliczne problemy. W chwili obecnej nie wiadomo nic na temat ewentualnych przenosin tego rozszerzenia na engine Source.

Dystopia

Gra: Half-Life 2
Tryb: Multiplayer



Bliski przyjaciel znanego TRON 2.0, niestety przeznaczony wyłącznie do zabawy w Sieci. Jego akcja toczy się w niedalekiej przyszłości, kiedy to świat opiera się na szybkiej sieci nadinternetowej, a megakorporacje w sposób twardy i zdecydowany rządzą światem. Ruch oporu niby istnieje, lecz tworzą go punki, anarchiści, terroryści oraz hackerzy. Goście ci są jak szczury, wszędzie ich pełno i nic sobą nie reprezentują. Kradną, podpalają, włamują się na prywatne serwery i przejmują cenne programy, zapychają wozami scrackowanym śmieciem. Dla nich porządna praca jest jak Mediamarkt – uważają, że „powinni tego zabronić”. Nic dziwnego, iż najemnicy pozostający na usługach korporacji coraz częściej zapuszczają się do Cyberświata, by tam walczyć z hackerami. Areną tych starć są wirtualne pola gier, sztuczne miasta i nierzeczywiste biurowce...



Gunman Chronicles

Gra: Half-Life
Tryb: Single-player

Nieco zapomniany już, komercyjny mod bazujący na silniku pierwszej części HALF-LIFE. Napisało go kilkunastu grafików, programistów i designerów z różnych części świata. Panowie komunikowali się za pomocą Internetu, w ten

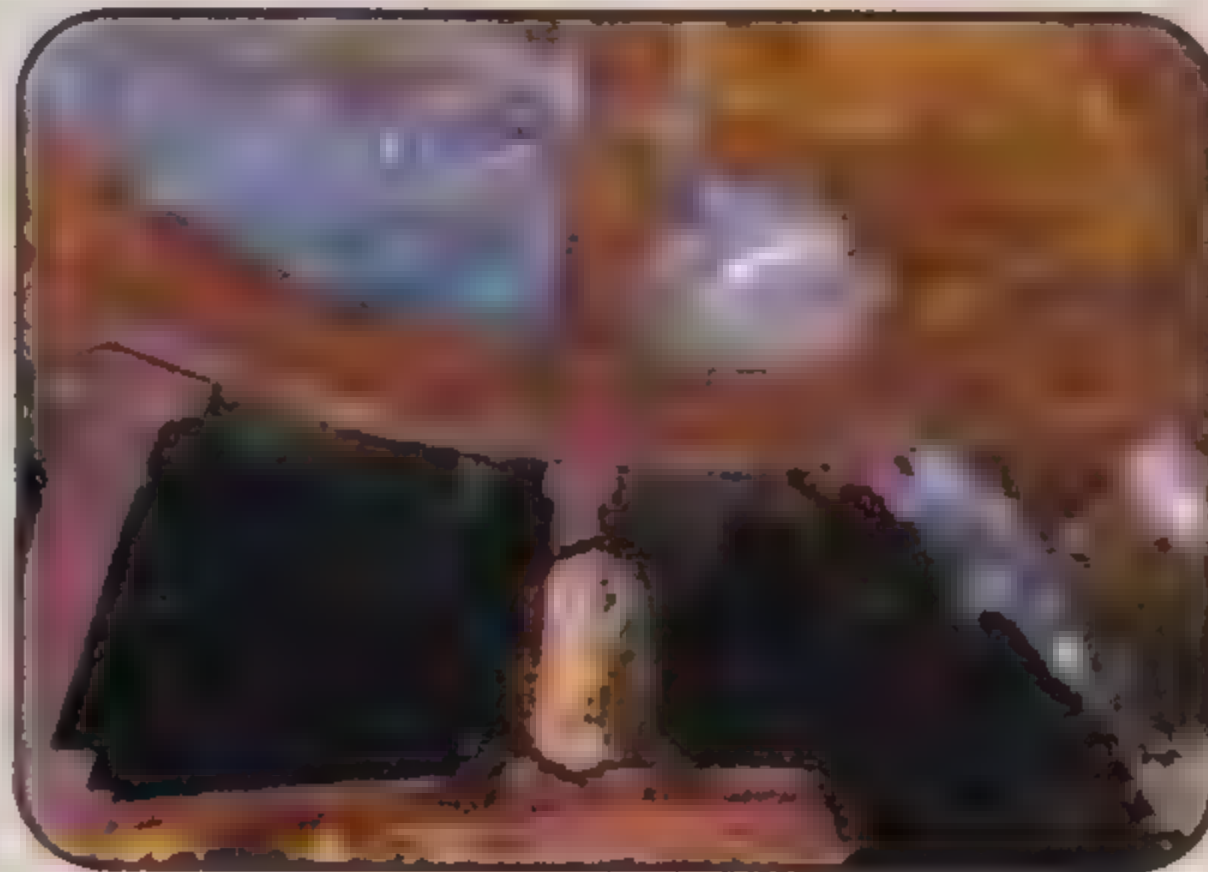


sposób wymieniali materiały i pisali scenariusz. Program opowiada o doświadczonym żołnierzu, członku oddziału kosmicznych komandosów zwanych Rewolwerowcami, który jako jeden z niewielu przeżył ciężką bitwę z Xenomami. Od tej pory jest zdany sam na siebie. Obok zwykłych pistoletów, karabinu maszynowego, pistoletu laserowego, wyrzutni rakiet, mamy do dyspozycji również broń skonstruowaną na bazie technologii Obcych. Dzięki niej bohater w ogóle ma jakieś szanse w walce z najeźdźcami. GUNMAN CHRONICLES stanowi żywy dowód na to, że autorzy najlepszych modów mają szansę na niezły zarobek. Wystarczy bowiem ciężką pracą udowodnić, iż jest się wartym kasy – a wówczas kasa sama się pojawi na koncie (mod był sprzedawany w sklepach jako osobna gra). Cenne to doświadczenie!

Hour-Glass

Gra: Half-Life
Tryb: Single-player

Kontynuacja wydarzeń opisanych w pierwszej części HALF-LIFE. Gordon Freeman opuszcza Black Mesa jako zwycięzca i niespełna pół roku później podejmuje pracę w firmie Intergalactic Time Reassurance. Otrzymuje posadę strażnika czasu, gościa, który pilnuje, czy wszystko aby na pewno jest w porządku. Niestety, dość szybko na ekranie pojawia się G-Man i zaczyna szalenie kręcić. Główny bohater bierze łom i rusza do akcji. Walczy z ludźmi i kosmitami, a nawet na chwilę opuszcza Ziemię, by gdzieś w innym wymiarze spuścić łupnia parszywym robalom. Zdobywa też nowe bronie, w tym uniwersalną kuszę, oraz uczy się zabijać nie-



winnych ludzi. Autor przygotował naprawdę dużo nowych grafik, a także napisał klimatyczną ścieżkę dźwiękową, znacznie uatrakcyjnijającą to rozszerzenie. Uwaga! Mod ze względu na sporą dawkę przemocy oraz znaczną porcję erotyki przeznaczony jest wyłącznie dla graczy dorosłych.

Valadil

Gra: Half-Life 2
Tryb: Multiplayer



Kolejna totalna konwersja drugiej części HALF-LIFE, tym razem pozwalająca zabawić się w drużynach. Gracz przenosi się w czasy średniowieczne, lekko podszyte klimatem fantasy. Bierze udział w atakach na zamki i kasztele, broni twierdz i bije się o niewielkie wioski. Zwiedza nieprzebyte lasy, gdzie przygotowuje zasadki na drużynę wroga. Oczywiście nie walczy przy pomocy łomu, karabinu maszynowego i czołgu – do dyspozycji ma drewniane łuki i kusze, świeżo wykute miecze, noże, a nawet potężne maszyny oblężnicze, przy pomocy których zasypuje mury zamku kamieniami. Sporo czasu traci na typowo babskie przebieranki. Zarzuca sobie na łeb szyszak bądź wiadro, starannie dobiera zbroję, decyduje o rodzaju stalowych kamazy, które wkłada na stopy.

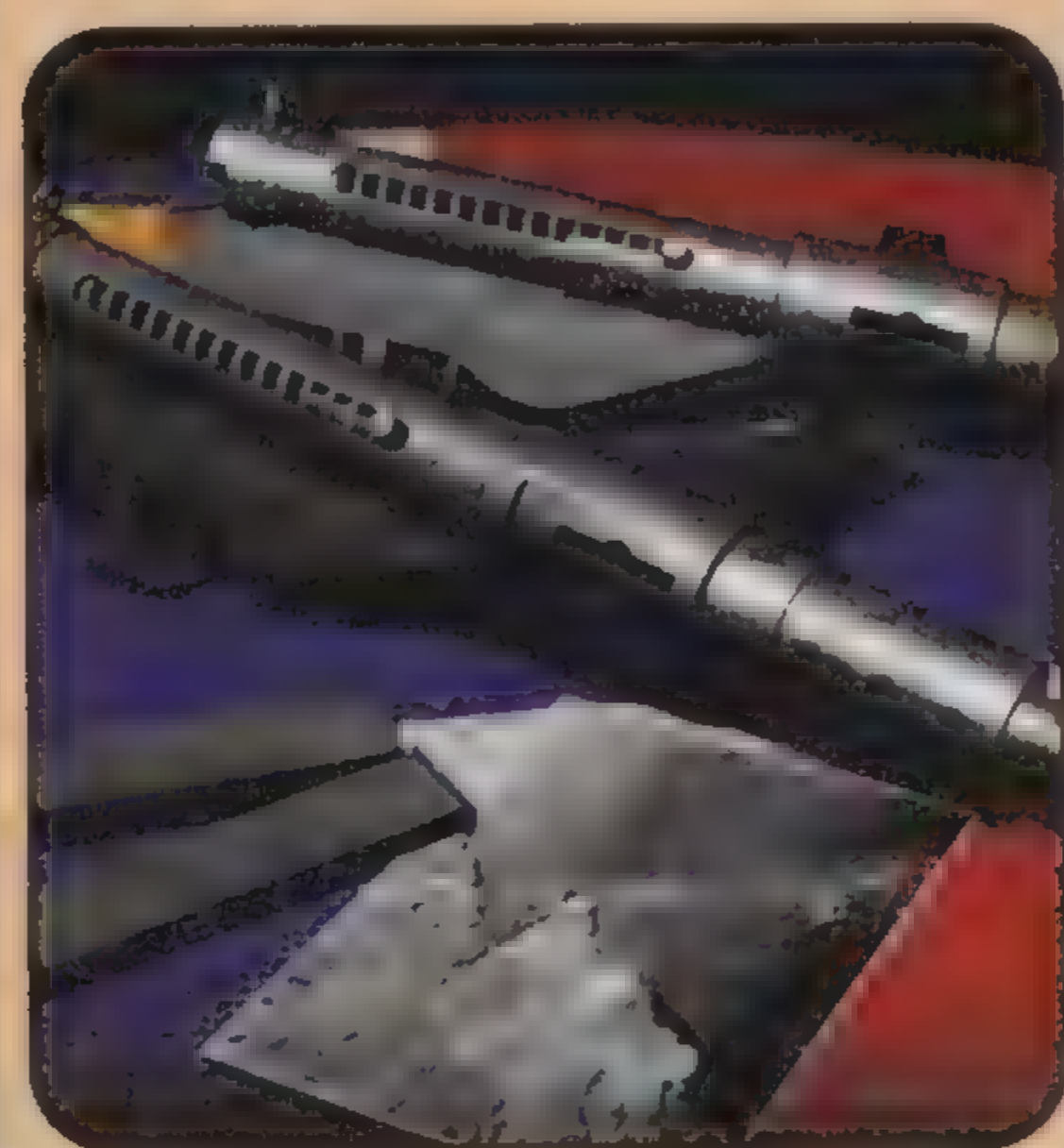


Norway under Siege: Resistance

Gra: Half-Life 2
Tryb: Multiplayer

Dziewiątego kwietnia 1940 roku wojska hitlerowskiej Rzeszy wkroczyły na teren Norwegii. Oczywiście miejscowym było to cholernie nie na rękę, więc rzucili się do obrony kraju. Gracz wciela się w jednego z żołnierzy i rusza do boju. Walczy za pomocą autentycznych broni, w razie potrzeby używa bagnetu bądź odrzuca wrogom granaty.

Gracz trafi w miejsca, które istnieją w rzeczywistości! Autorzy RESISTANCE dążą bowiem do tego, by ich modyfikacja była realistyczna na głowę wszystko to, co do tej pory stworzono. Można i należy wręcz oczekiwać poprawionych trajektorii kul (zwłaszcza przy rykoszetach), wielu stref rażenia na każdym z ruchomych obiektów (co innego zranić gościa w nogę, a co innego w brzuch czy głowę), a także licznych pojazdów (od motocykli po czołgi, a nawet samoloty typu Fokker!). Wszystko razem brzmi wyjątkowo atrakcyjnie. Oby nie skończyło się na zapowiedziach!



Cold War: Melting Pot

Gra: Half-Life 2
Tryb: Multiplayer

Na zupełnie inną wojnę zaprosi graczy w 2005 roku grupa kodeków ukryta pod nazwą CW:MP. Ich scenariusz toczy się w latach 50. i 60. ubiegłego wieku, gdy napięcie pomiędzy państwami NATO i Układu Warszawskiego sięgało zenitu. Gracz będzie mógł wcielić się w żołnierza dowolnej ze stron i ruszyć do walki na jednej z kilku charakterystycznych miejscówek, m.in. na Kubę, a później do Europy Zachodniej i Rosji. Prócz klasycznych broni z tego okresu oraz charakterystycznych pojazdów pojawi się konieczność zadbania o paliwo do maszyn oraz żarcie dla żołnierzy. Sama rozgrywka zyska charakter kampanii. W zależności od



rezultatu działań na danej mapie kolejna odwzorowuje tereny położone na wschód od niej (w przypadku zwycięstwa NATO) bądź na zachód (w przypadku zwycięstwa komuchów). To może być naprawdę swojski mod!

First Moon

Gra: Half-Life 2
Tryb: Single-player

Grupka młodych, niepokornych Czechów majstruje przy bardzo ciekawym modzie, opowiadającym o następstwach „ekologicznej” polityki największych mocarstw. Smog pojawiający się nad coraz większymi polaciami ładu spowodował, że w 2025 roku niemal cała Europa i Azja znalazła się pod wodą. Ci, którzy ocalili, rozpoczęli walkę o zdrowe środowisko, rezygnując ze starych zdobyczy cywilizacji. Akcja toczy się ponad 60 lat później w mieście Shenzhen, gdzie pojawiają się dwaj pierwsi genetycznie zmodyfikowani żołnierze – załazek oddziałów wielkiej korporacji uzurpującej sobie prawa do władzy nad światem. O dziwo, wymawia-



ją służbę swym twórcom i postanawiają wykorzystać swe umiejętności, by zapobiec przyszłemu konfliktom. Kieruje nimi gracz. Co jakiś czas łączy się z cybersiecią, przegląda setki dokumentów i analizuje zebrane materiały. Oczywiście niejednokrotnie walczy, a także wykonuje (nieliniowe) zadania.

Renegade X: The Dead 6

Gra: Half-Life 2
Tryb: Single/Multi



Rozszerzenie COMMAND AND CONQUER: RENEGADE, wykorzystujące silnik Source i przeznaczone do zabawy zarówno samotnej, jak i w Sieci (Team Deathmatch, Deathmatch, RTSFPS C&C Mode, Capture The Flag, Assault). Główni bohaterowie nie żyją. Jeden z nich zginął w czasie zamachu terrorystycznego w południowym Chile, inny padł na Bałkanach, kogoś zarżnęli kacykowie w czasie walk plemiennych w Nigerii. Razem tworzą Martwą Szóstkę i działają na rzecz GDI. Wykonują najtrudniejsze zlecenia za liniami wroga i nekają każdego przeciwnika, jaki pojawi się w zasięgu ich wzroku. Autorzy obiecują sprzęt, który gracze znają z RENEGADE, a także poprawioną fizykę otaczającego świata oraz nową ścieżkę dźwiękową.

Day of Defeat

Gra: Half-Life
Tryb: Multiplayer

Dość podobny do opisanego wcześniej RESISTANCE jest DAY OF DEFEAT, niezwykle popularny mod zamieniający oryginalne światy HALF-LIFE na okopy II wojny światowej. Gracz wciela się w żołnierza walczącego po stronie aliantów bądź państw Osi. Przed rozpoczęciem zabawy wybiera, kim chce być (m.in. strzelec, spec od broni ciężkiej, snajper),



a potem rusza do boju. Oczywiście korzysta z broni, którą stosowali żołdaci 60 lat temu. Ma do dyspozycji między innymi klasyczny Garanda, Thompsona, M1, snajperkę Springfielda 03, nóż, granat, a nawet zwykłego colta. Zwiedza brudne, zdemolowane przez wojnę miejsca,

miasta pełne ruin, zniszczonych pojazdów i śmierdzących zaułków. Walczy w okopach, na otwartej przestrzeni, a także w miastach, gdzie każdy budynek może dać schronienie snajperom.

DAY OF DEFEAT dostępny jest w sklepach jako samodzielny program, jednak posiadacze legalnego HL mogą go po prostu ściągnąć z Sieci – oczywiście za darmo. Co więcej, Valve pracuje nad jego konwersją do poziomu HALF-LIFE 2.

KONKURS SMS

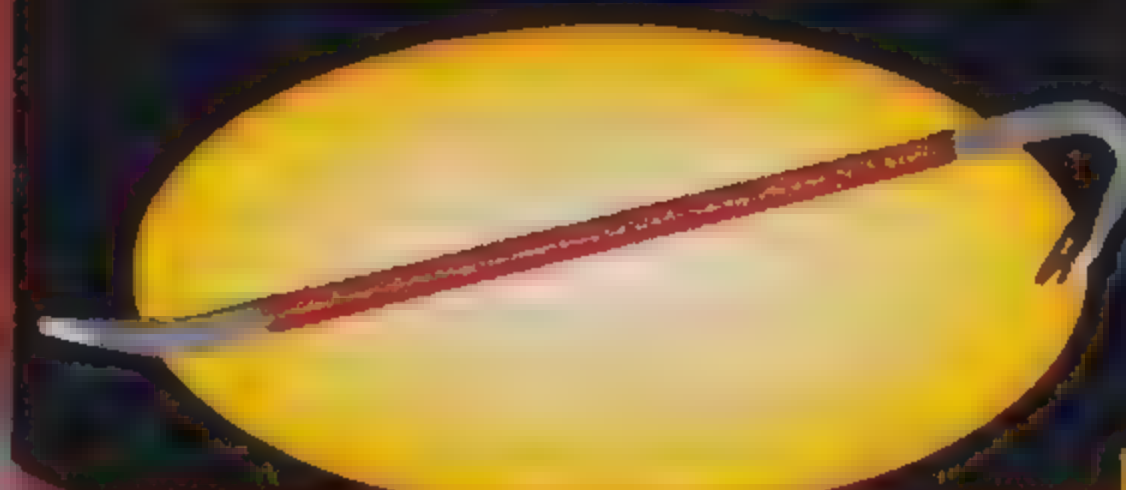
Odpowiedz na pytanie,
wyślij SMS'a
i wygraj łom Freemana!

Kim z zawodu jest
Gordon Freeman?

- A) prawnikiem
- B) naukowcem
- C) dziennikarzem

Odpowiedź prześlij jako SMS pod numer 7164, w treść wiadomości wpisz CLEE.#, zamiast # umieszczając A, B lub C. Na odpowiedzi czekamy do 31 stycznia 2005

koszt wysłania wiadomości – 1,22 zł z VAT



Wampir: Buglines

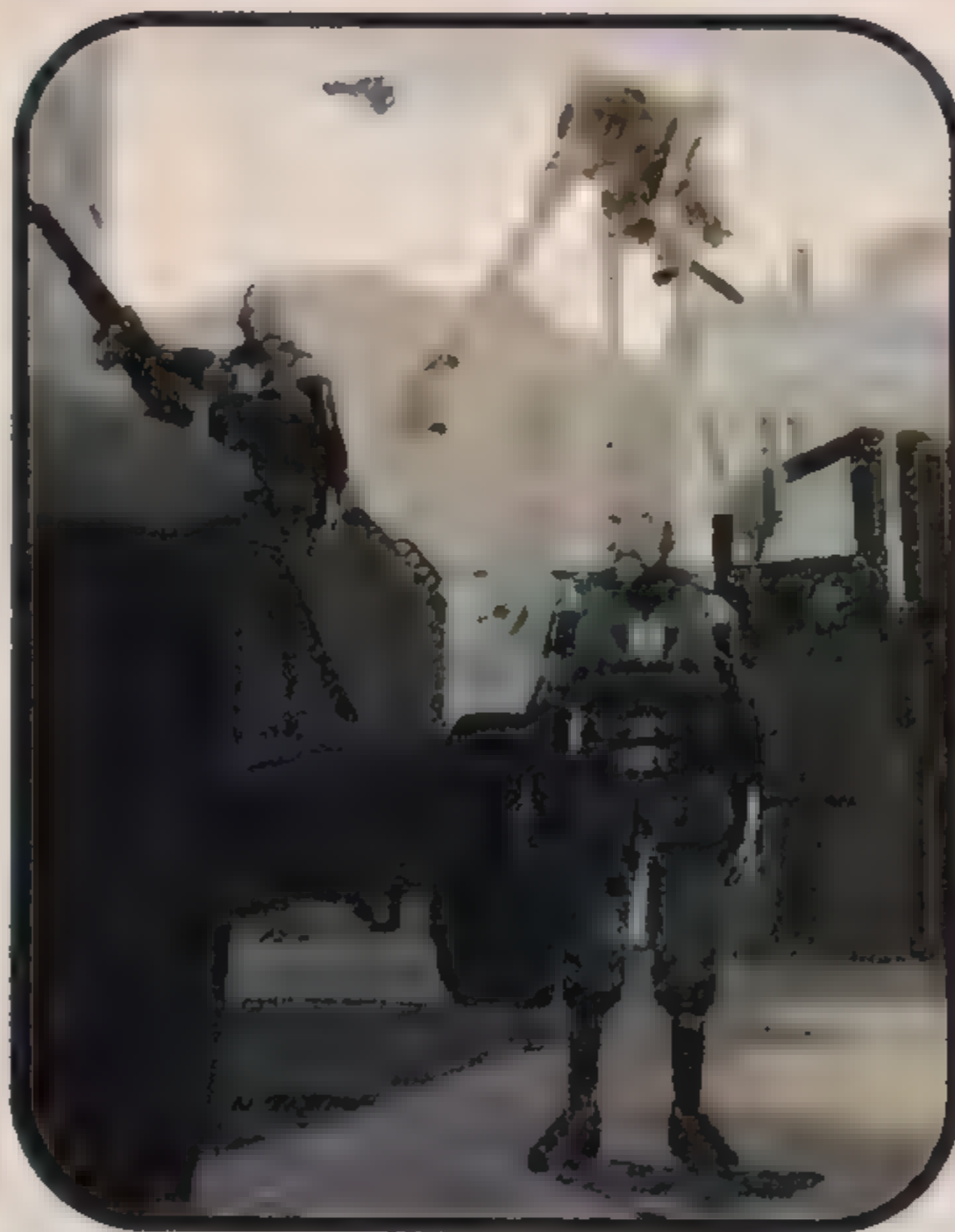
Pierwszym programem wykorzystującym silnik HaeLowy Source jest VAMPIRE: THE MASQUERADE: BLOODLINES, widowiskowy role-play autorów ARCANUM. Przenosi on graczy do Świata Mroku, a ściślej – do gotyckiej wersji współczesnego Los Angeles. Nie jest to oczywiście to samo miasto, jakie widzowie znają z telewizyjnych programów turystycznych. Po ulicach spacerują bowiem wampire, wilkołaki i duchy, a przestępczość rośnie w zawrotnym tempie. Psychopaci, mordercy, prostytutki i handlarze bronią powoli stają się równie pospolici co sprzedawcy gazet, a narkotyki czy karabin maszynowy można kupić na każdym rogu. Główny bohater, dopiero co przemieniony wampir, powoli wspina się po szczebelkach kariery. Jednocześnie uczy się wykorzystywać swoje nowe możliwości i poznaje prawdę o mrocznej stronie L.A. Kapitalna atmosfera, rozbudowane dialogi oraz całkowita swoboda zabawy to największe zalety programu.

Silnik zapożyczony z HALF-LIFE 2 sprawdza się przyzwyczajenie. Miasto wygląda widowiskowo, jest duże i ponure. Animacje postaci stoją na najwyższym poziomie, a gra światła autentycznie przytłacza. Niestety, programiści spieszyli się i nie zdążyli zoptymalizować kodu. W efekcie gra „czka” nawet na największych rozdzielczościach, wielokrotnie wychodzi do systemu i zawiera setki pomniejszych błędów. Do czasu wydania kilku co najmniej lat nie ma sensu podchodzić do programu. Potem zaś... trzeba podejść do niego koniecznie, BLOODLINES jest naprawdę świetną pozycją!



Banowanie na Steamie

Firma Valve walczy z nielegalnymi kopiami swej najnowszej gry na wszystkie możliwe sposoby. Nie tylko blokuje pirackie serwery COUNTER-STRIKE i walczy z warezami, ale i blokuje nielegalne konta. Pod koniec listopada zamknięto ich ponad 20 tysięcy – wszystkie zarejestrowane na podstawie tego samego klucza. Przedstawiciele zachodnich serwisów zwracają jednak uwagę, że część osób gra obecnie bez podłączania się do Internetu, poza systemem Steam i radzi sobie bez niego doskonale. „Mamy oko na konta, które używają HALF-LIFE 2 z crackiem. Wkrótce je wyłączymy” – zapowiada jednak Gabe Newell z Valve, ten sam, który niegdyś nie upilnował swojego własnego konta pocztowego.



Konsolowo

Zdominowany przez piratów rynek pecetowy z reguły nie dostarcza wielkich zysków, zwłaszcza w przypadku produkcji tak drogiej jak DOOM 3 czy HALF-LIFE 2. Nic dziwnego, że ich producenci myślą o przeniesieniu obu projektów na konsole. ID Software potwierdziło już oficjalnie, że prace nad DOOM 3 przeznaczonym dla Xboxa trwają. Na tę samą konsolę trafić ma HALF-LIFE 2, ba, być może zostanie też skonwertowany na PlayStation 2. Niestety Valve nie zamierza komentować tych sensacyjnych wieści. Nie wiadomo nawet, czy firma Gabe Newella w ogóle zajmie się wersjami konsolowymi. „Jeśli już, zrobią to niezależne studia zewnętrzne” – twierdzą ludzie znający ją od środka.



Instrukcje za kasę

Do pełnej wersji gry HALF-LIFE 2 nie dołączono instrukcji. Mniej pojętni zachodni gracze zostali tym samym zmuszeni do zakupu jednego z dwóch oficjalnych poradników. „Half-Life 2 Official Game Guide” liczy 320 stron, opisuje świat gry, broń i potwory, a także zawiera komplet kolorowych map i dokładny opis przejścia każdej



z nich. Pozycja kosztuje niecałe 25 dolarów, czyli blisko 100 złotych. Znacznie droższy (35 USD przy 280 stronach) jest „Half-Life 2: Raising the Bar”. Jego autorzy zamieścili w swym wydawnictwie kilkanaście obszernych wywiadów, setki ekskluzywnych ilustracji, szkiców i obrazków, jakie przekazało im Valve. Opisał też proces tworzenia gry. I pomyśleć, ten numer CLICKA! kosztuje mniej niż dziesiątą część tej sumy!



Gordoniada

Włączasz QUAKE 3 ARENA – Gordon Freeman. Przełączasz się na UNREAL TOURNAMENT – Gordon Freeman.

Wkurzony zapodajesz JEDI ACADEMY – Gordon Freeman. Boisz się otworzyć lodówkę... Otwierasz ją jednak i... tak, dokładnie! Pasztetowa z bródką, w rogowych okularach! No dziwnego, że skórka bohatera obu części HALF-LIFE należy obecnie

do najpopularniejszych w Sieci. Stworzono jej odpowiedniki do niemal wszystkich gier zręcznościowych ostatnich lat!



Będzie ciąg dalszy!



To też nieoficjalne, ale raczej pewne (choć stuprocentowej pewności nie ma). Otóż Valve majstruje oficjalny dodatek do HALF-LIFE 2, zawierający albo dalsze losy Freemana, albo spojrzenie na wydarzenia z City 17 z zupełnie innej strony. Rozszerzenie przyniesie delikatne poprawki graficzne, kilka nowych rodzajów broni, nowe bestie i... jeszcze bardziej widowiskowe lokacje. Ponoć mocno zakonspirowana ekipa programistów rozpoczęła już prace nad trzecią częścią gry. Na razie trwają prace koncepcyjne oraz budowa nowego silnika. Nic dziwnego – na premierę „trójki” trzeba będzie poczekać co najmniej dwa lata.

Pojedynek w śniegu

Wigilia zbliża się wielkimi krokami, zaś Mikołaje biegają już po okolicy. Każdy niesie worek, ale na pewno nie odda go dresom! Ba, jeszcze ich śniegiem obzucił! SNOW WAR to zwiadowany mod pierwszej części HALF-LIFE. Gracz wybiera jedną z kilku postaci i wyrusza do zasypanego śniegiem miasteczka, gdzie walczy z przeciwnikami. Niby klasyczny Deathmatch, ale śnieżki wprawdzie trzeba utoczyć, a potem... okazuje się, że tylko trzy sztuki mieszczą się w kieszeni. Mocno zmienia to charakter gry i sprawia, że taktyka wysuwa się na pierwszy plan. Autorzy gry zapowiadają, że jeśli program odniesie sukces, zostanie przeniesiony na silnik Source.



Source rozchwytywany

Silnik zastosowany w grze HALF-LIFE 2 pojawił się już w VAMPIRE: THE MASQUERADE: BLOODUNES, tymczasem trwają prace nad dwoma kolejnymi produkcjami: TWILIGHT WAR: AFTER THE FALL (obrazki obok) będzie grą sieciową z akcją osadzoną w postapokaliptycznych realiach roku 2296. Dwieście lat wcześniej wojna między Ziemianami a kosmitami zamieniła większą część Zielonej Planety w zgłiszcz. Obecnie ludzkość odradza się i przygotowuje do ponownej walki. Program, prócz wielu cech charakterystycznych dla gier MMOCRPG, zawierać ma liczne i bardzo widowiskowe sceny akcji. Nad drugim, nienazwanym jeszcze projektem wykorzystującym Source, pracuje od ponad roku firma Arkane Studios (patrz ARX FATALISI).



Trzy godziny na Gordona

HALF-LIFE 2 to naprawdę długa i wciągająca gra. Przekonać mogą się o tym goście witryny Speed Demos Archive, gromadzącej filmiki pokazujące „przechodzenie” kultowych tytułów w rekordowo krótkim czasie. Jak krótkim? Ano GUAKE w 12 minut i 23 sekundy, DOOM 2 w 14 minut i 41 sekund, a HALF-LIFE w niecałe 58 minut. Na tym tle HALF-LIFE 2 robi niezmiernie wrażenie. Aby go ukończyć, potrzeba 2 godzin, 57 minut i 35 sekund (choć niektórzy twierdzą, że przy odrobinie czasu można obciąć jeszcze około kwadransa)! Nic dziwnego, że Coval i CyberFish – piszący poradnik do tego wydania CUC-KA! – wciąż domagali się większej ilości stron. W efekcie zdominowali cały numer!



Gordon superbohaterem

Popularna gra sieciowa CITY OF HEROES pozwala niemal dowolnie skonfigurować wygląd swojej postaci. Nic dziwnego, że fani HALF-LIFE z całego świata wybierają dla siebie skórki Gordona Freemana. Co ciekawe, gdy dwóch wyglądających dość podobnie fanów spotka się na wirtualnej ulicy Miasta Bohaterów, rozpoczyna z reguły rozmowę. Gdyby w ich miejscu były dwie ubrane tak samo baby, doszłoby do prawdziwej wojny...



Half-Life 2 dla dorosłych

Niewiele osób wie, iż HALF-LIFE 2 jest grą dla dorosłych. W ogólnoeuropejskim systemie PEGI program zyskał znaczek 16+, oznaczający, iż bawić się nim mogą osoby posiadające co najmniej szesnaście lat. Kupując grę w Austrii, Belgii, Danii, Finlandii, Francji, Grecji, Hiszpanii, Norwegii, Szwecji, Wielkiej Brytanii i Włoszech trzeba będzie udowodnić sprzedawcy, iż spełnia się ten warunek. W Australii gra została warunkowo dopuszczona do sprzedaży, gdyż lokalne przepisy prawa nie pozwalają przyznać znaczka +18, a +15 lokalni specjaliści uznali za „zbyt mały”.



Głosy, głosy, głosy!

Gordon Freeman nie należy do zbyt rozmownych gości. Po prostu woli, gdy łom mówi za niego. Mimo to w pracach nad HALF-LIFE 2 wzięło udział kilku znanych aktorów. Największą gwiazdą był niewątpliwie Louis Gossett jr (Vortigaunt), czarnoskóry aktor znany polskim widzom z serialu „Korzenie”, a także takich filmów jak „Oficer i dżentelmen”, „Żelazny orzeł” czy „Toy Soldiers”. Postać dr Eli Vance wykreował Robert Guillaume, który podkładał już głosy we wszystkich częściach „Króla Iwa”, a także pojawił się w „Wykonać wyrok” z Jeanem-Claudem van Damme i w komedii „Szklanka po łapkach”. Tam właśnie poznał Roberta Culpa (dr Wallace Breen), dla którego najjaśniejszym punktem kariery była niewielka, ale bardzo dobra rola prezydenta w „Raporcie Pelikana”. Rolę dr Judith Mossman zagrała z kolei Michaelle Forbes, znana z „Kalifornii” z Bradem Pittem.



3 wersje



Valve sprzedaje trzy różne zestawy gier HALF-LIFE. Najtańszy, brązowy pakiet kosztuje 49.95 dolarów i prócz samej gry zawiera COUNTER-STRIKE SOURCE. Pakiet srebrny kosztuje 10 dolarów więcej i został dodatkowo wzbogacony o „katalog” starszych gier oraz DAY OF DEFEAT: SOURCE (wciąż w produkcji). Pakiet złoty

kosztuje blisko 90 dolarów i prócz wyżej wymienionych atrakcji zawiera trzy plakaty, czapeczkę, soundtrack, naklejkę, pocztówkę z City 17, poradnik wydawnictwa Prima oraz kupon, pozwalający wygrać wycieczkę do siedziby Valve. Całość zapakowano w specjalnie wzmocnione pudełeczko. Dla majątnych fanów prezent jak znalazł!

Kubek z butiku

Internetowy sklep butik.pl rozpoczął sprzedaż nielicencjonowanych gadżetów z HALF-LIFE 2. Za niecałe 34 złote można stać się właścicielem jednego z kilku kubków z logiem gry. Nieco tańsze są koszulki w kolorze dark white. Nie ma niestety łomów. Po nie trzeba zgłosić się do sklepów metalowych bądź supermarketów, gdzie kosztują od 17 do 89 złotych. Profesjonalne łomy importowane z USA są już kosmicznie drogie. Wraz z przesyłką kosztują od 75 do 590 złotych. Niektórzy twierdzą jednak, że są lepsze od pały bejzbolowej...

HALF-LIFE 2

Szybki kurs grania w Sieci

Najlepszy
sposób pod
słońcem na
rozładowanie
stresu:
sieciowa
strzelanina!



W CS: SOURCE możesz korzystać nawet z najcięższych karabinów maszynowych. Musisz jednak pamiętać, iż z tak dużą górową będziesz poruszał się znacznie wolniej niż gracie z lżejszą bronią.

Zeby pograć sobie w najnowsze CO-UNTER'A, musisz zainstalować HALF-LIFE 2 i dodatek CS: SOURCE. CS:S można zainstalować „z automatu” – domyślnie wgrywa się razem z pełnym HL2 – albo doinstalować dzięki opcji dostępnej po włożeniu CD1 do napędu (oczywiście jeśli przy instalacji HL2 nie wybrałeś COUNTER'A).

Po pomyślnej instalacji (całość HL2 + CS:S zajmie na dysku ok. 4.6 GB) uruchamiasz CS:S ze skrótu systemu STEAM (czarno-biała ikonka na pasku zadań) – opcja My Games > Counter-Strike: Source.

Po załadowaniu CS:S zobaczysz menu podzielone na 7 części:

1. Find server

Servers:

Nazwa serwera, czasem państwo, w którym się znajduje. Dość często, jeśli serwer jest „klanowy”, tzn. postawiony do celów treningowych jakiegoś klanu COUNTER'A, walka na nim jest dla początkujących mocnym przeżyciem. Przez pierwsze kilkadziesiąt godzin gry w CS:S lepiej trzymać się od takich serwerów z daleka – a jednocześnie dużo ćwiczyć! Klanowe serwery zazwyczaj oznaczane są nazwą klanu albo opisem „Clan server”. Często zdarza się też, że wejście na serwer ob-

warowane jest hasłem – wtedy przy nazwie występuje symbol kłódki.

Game:

Nazwa dodatku, jaki obsługuje serwer. Tutaj właściwie tylko COUNTER-STRIKE: SOURCE.

Players:

Liczba grających na możliwą liczbę graczy na serwerze. 10/12 oznacza że jeszcze 2 osoby mogą się dołączyć do rozgrywki, bo na możliwe 12 miejsc gra 10 osób. Warto obserwować tę rubrykę, jeśli chcesz pograć z niewielką liczbą graczy, dopiero ćwicząc swoje umiejętności.

Uwaga: wartość 0/x (np. 0/10) oznacza, iż po wejściu na serwer będziesz grał jako jedyny i zazwyczaj nie da się rozpocząć rozgrywki z powodu braku graczy strony przeciwnej!

Map:

Nazwa aktualnie rozgrywanej mapy, zawiera także tryb rozgrywki:

DE_ – Defuse – rozbrajanie bomb (TERRO wysadzają cel, CT im przeszkadzają);

CS_ – hostage rescue – ratowanie zakładników (TERRO przetrzymują zakładników, CT ich uwalniają).

Aktualnie rozgrywana mapka może zmieniać się zgodnie z planem rotacji (zmiany map)

ustalonym przez administratora serwera, na który wchodzisz.

Latency:

Bardzo ważna w grze sieciowej wartość. Od niej zależą nie tylko twoje postępy w CS:S, ale także ogólna przyjemność z rozgrywki. Wartość latency to czas opóźnienia wysłania danych na serwer CS:S przez twój komputer i czas, jaki potrzebny jest na dotarcie danych do serwera (określony przez wartość nazywaną pingiem). Ogólnie wartość latency wpływa znacząco na to, jak szybko komputer odpowie na twoją reakcję (strzał, ruch myszką itp.), a przez to, jak szybko zareagujesz na obecność wroga.

W CS dość często można się spotkać ze stwierdzeniem, że komp „laguje”, tzn. że reakcje są opóźniane przez sprzęt i łącze. W związku z tym stanowi to także jedno z częściej stosowanych przez graczy wytłumaczeń dla swoich porażek. „Lag” to czas potrzebny na reakcję serwera na twoje rozkazy. W rzeczywistości jest to „latency” zwiększone o opóźnienia spowodowane przez niewydolność sprzętu, słabe łącza, duże obciążenie.



Możliwość wychylenia się „za winda” bardzo się przydaje – nie chodzi nawet o to, że przeciwnik cię nie zauważy (bo zauważy cię na pewno :)), a o fakt, że możesz szybko skryć się z powrotem.



Modele postaci przygotowano z niezwykłą dbałością o szczegóły – aż miło popatrzeć. Szkoda tylko, że nie ma możliwości dostosowania wyglądu do własnych upodobań, jak np. w THE SIMS 2...

nie serwera i inne problemy sprzętowe. Ze swej strony możemy poprawić sytuację poprzez zmniejszenie ilości detali, rozdzielczości ekranu, jakości dźwięku i innych opcji wpływających na szybkość.

Do rozsądnych wartości latencji możesz zaliczyć przedziały:

0-200 dla gry rozrywkowej na serwerach publicznych (np. kafejki internetowe) z małą ilością graczy na planszy;

0-100 do rozgrywek na bardziej wymagających serwerach (dobre serwery klanowe);

0-50 do poważnej rozgrywki w ligach CS:S.

Na co dzień wartości nie powinny przekraczać max. 250. Zapewni to brak lagów i koncentrację na trenowaniu umiejętności.

Change filters:

Opcja filtru służy do pokazania w zestawieniu tylko interesujących cię serwerów według zadanych parametrów. Możesz sobie ustawić interesującą cię mapkę, dopuszczalny przedział latencji (np. <100 – mniejsze od 100), lokalizację serwera (Europa, USA itp. – wpływa na wartość opóźnień), opcję anti-cheat (zabezpieczenie przed oszukującymi graczami, mającymi zainstalowane niedozwolone patche ułatwiające grę). Filtr można także ustawić tak, aby sprawdzał wykorzystanie serwera (server-not-full – czy są wolne miejsca?; has-players-playing – czy ktoś w ogóle gra?; is-not-password-protected? – czy jest możliwe wejście bez hasła). Pamiętaj o wyłączeniu filtra, jeśli chcesz zobaczyć pełną listę serwerów.

Quick refresh:

Odświeża informacje o ulubionych serwerach.

Refresh all:

Odświeża informacje o wszystkich serwerach CS:S.

Connect:

Po podświetleniu interesującego cię serwera i naciśnięciu CONNECT zostajesz połączony i możesz rozpoczynać grę!

2. Create server

Możliwość postawienia własnego serwera to na pewno fajna sprawa. Przydaje się chociażby na samym początku znajomości z COUNTER-STRIKE, kiedy twoje umiejęt-

ności dopiero raczkują. Mając własny serwer, możesz wybrać interesującą cię mapkę, zaprosić znajomych i z nimi stawiać pierwsze kroki w CS:S. Opcje stawiania serwera omówiono krótko poniżej:

• Server:

Map – wybór mapy (random – dowolna)

• Game:

Hostname – nazwa twojego serwera

Max. players – maks. liczba graczy

Server password – hasło serwera

Time per map – czas gry na jednej mapie

Win limit – ilość zwycięstw potrzebnych do wygrania rozgrywki

Round limit – ilość wygranych rund potrzebnych do wygrania rozgrywki

Time per round – długość trwania rundy

Freeze time – czas oczekiwania po rozpoczęciu rundy

Buy time – czas na dokonanie zakupu sprzętu

Starting money – ilość pieniędzy na starcie rozgrywki

Footsteps – czy będzie słychać kroki graczy?

Death camera type – co będziesz widzieć po śmierci (Spectate team – oczami zespołu; Spectate all – oczami dowolnego gracza)

Disable/chase death cam – wyłączenie kamery po śmierci

Friendly fire – czy włączyć Friendly Fire?

Kill TKers on

next round – czy

„Team Killers” (TK – gracze, którzy zabili członków własnej drużyny) zginą na starcie następnej rundy?

Kick idlers and TKers – czy wywalić niegrających i TK

Kick after (x) hostage kills – wywalić gracza po zabicu (x) zakładników

Allow flashlight

– czy zezwolić na użycie latarek?

Stawiając własny serwer po raz pierwszy, warto zabezpieczyć dostęp hasłem (password). Przy próbie połączenia gracze zostają

poproszeni o jego wprowadzenie i w ten sposób wejść mogą tylko i wyłącznie twoi znajomi. Potem fajnie jest udostępnić serwer innym graczom w Sieci. Należy przy tym pamiętać, że do postawienia serwera dostępnego w Sieci potrzebne jest stałe, szybkie łącze (inaczej będziesz miał spore problemy z lagami).

3. Friends

Opcja ta pozwala na sprawdzenie, kto z twoich wcześniej określonych znajomych jest dostępny w Sieci i (jeśli gra) na jakim serwerze.

4. Report bug

Zgłaszanie błędów twórcom gry.

5. Video stress test

Sprawdzanie wydajności komputera. Przy wyniku poniżej 35-40 fps powinieneś obniżyć jakość grafiki, ponieważ podczas walki komputer nie będzie się wyrabiał (bardzo duży lag).

6. Options

Ustawienia silnika graficznego Source, analogiczne do tych z menu HALF-LIFE 2; dodatkowo występują w CS:S ustawienia celownika broni.

7. Quit

Wyjście z CS:S do pulpitu Windows.

Teraz właściwie nie pozostaje ci nic innego oprócz przeczyszczenia padów i myszek, i zarezerwowania sobie paru porządných godzin na świat COUNTER-STRIKE: SOURCE! Życzę niskiego latencji, jak najmniej TK i jak najwięcej fragów!

Co to jest CS: S?

COUNTER-STRIKE to niekwestionowany „król” dodatków do gry HALF-LIFE. Wraz z nadejściem HL:2 dostajemy w swoje ręce nową, nieco odświeżoną wersję CS, zatytułowaną COUNTER-STRIKE: SOURCE. Nazwa Source pochodzi od nowego silnika graficznego, który wyposaża program w wiele dotąd niespotykanych możliwości. Realizm i dynamika wznoszą się na kolejny poziom i rozgrywka staje się bardziej atrakcyjna (choć niewielu graczy uwierzy, że to jeszcze możliwe).

Kolejność wersji została zachowana (CS:S jest wersją 1.6). Valve nie zdecydowało się na numer 2.0 z uwagi na małą liczbę wprowadzonych w mapach i zasadach gry zmian.



Podstawowe pojęcia

Rasz (ang. rush) – szybki atak (szturm) na pozycję wroga. Bardzo często stosowany, jeśli przeciwnikiem jest snajper. Zależnie od serwera rasz może być dozwolony lub zabroniony. Właściwie nie powinno się raszować całymi zespołami, bo niszczy to założenie CS'a, czyli konieczność stosowania przez obie drużyny taktyki. A właśnie ona powinna być podstawą gry w COUNTER'A.



Kampowanie (ang. camp) – „czajenie się” na wroga w jakimś niedostępnym kącie, bez wykazywania jakiegokolwiek chęci bezpośredniej walki albo wykonywania taktycznych ataków. Właściwie wszędzie tępione (takich graczy nazywa się „kamperami”). Często mylone ze zwykłą walką snajpera, który po znalezieniu sobie dobrego punktu obserwacyjnego powinien blokować ruch przeciwnika na określonym kawałku mapy. Gracz drużyny atakującej, jeśli pozostaje ostatnim żywym na mapie, powinien aktywnie atakować przeciwnika, a nie kąpić w ukryciu.

Friendly fire (FF) – ostrzeliwanie kolegów z własnej drużyny. Na serwerze z włączoną opcją FF zawodnicy własnej drużyny ponoszą obrażenia od ognia kolegów.

Team Kill (TK) – zabicie członka własnej drużyny wskutek ostrzeliwania go (FF). Najbardziej niebezpieczny i surowo karany błąd w CS:S. Po ostrzeleniu/zabiciu kolegi trzeba natychmiast przeprosić go, a on powinien przeprosiny przyjąć bez wyciągania konsekwencji i bez zemsty. Serwery CS:S mogą być ustawione na automatyczne wyrzucanie z gry popełniających TK (albo częsty FF).

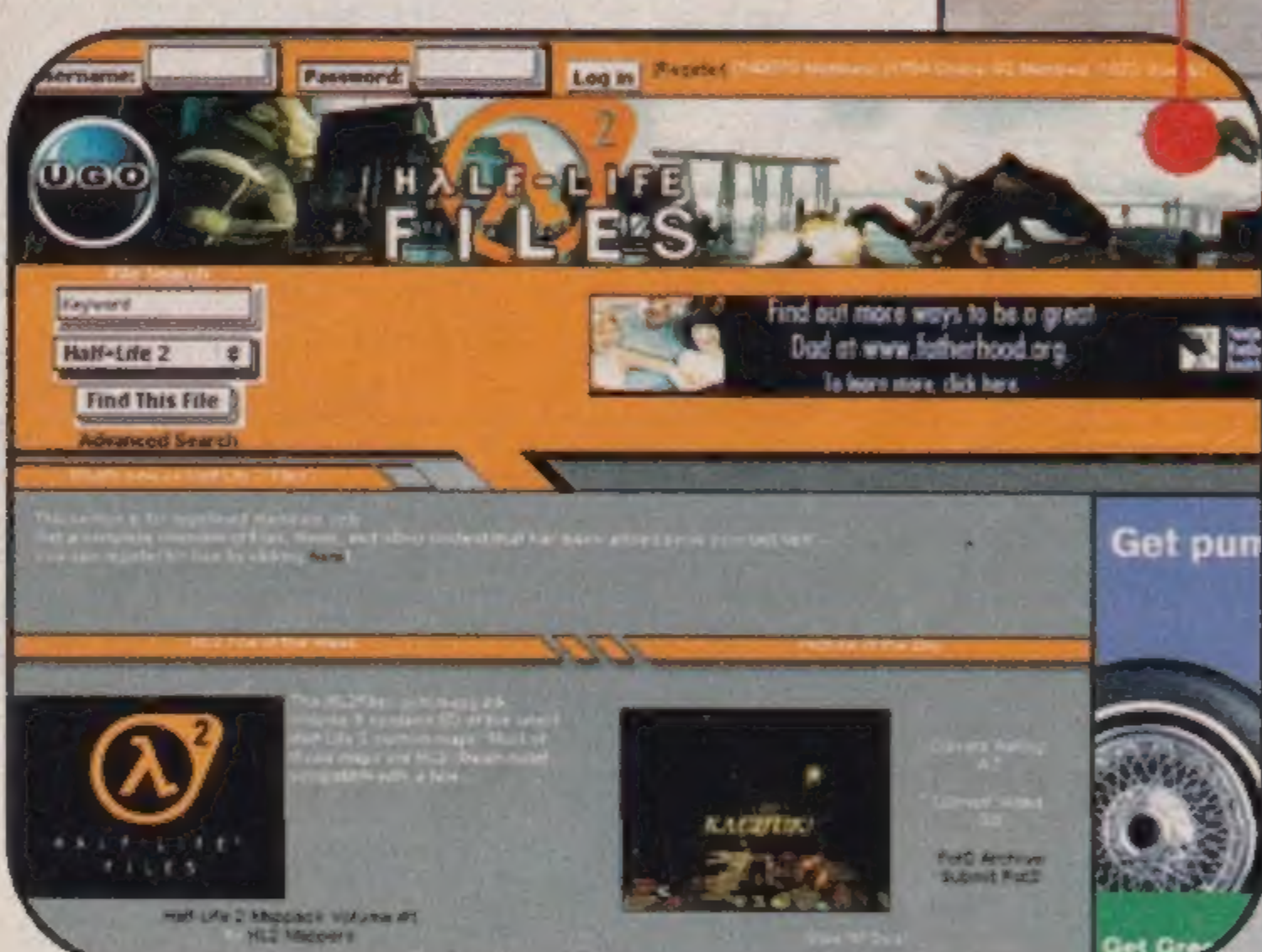
HALF-LIFE 2 w Internecie

Czym byłoby życie bez codziennej dawki niusów o ulubionej grze?

Jak wokół każdej wielkiej gry, również wokół nowego HALF-LIFE'A zebrała się potężna społeczność graczy. Pożywką dla nich są codzienne porcje newsów związa-

nych z ich ukochanym tytułem. Poniżej prezentujemy krótki przegląd polskich i zagranicznych adresów, którymi powinien się zainteresować każdy fan HL2

FileFront
www.hl2files.com



Podstrona FileFront, jednego z największych serwerów plików w Necie. Z tego miejsca najszybciej ściągniesz najnowsze łatki, dodatki oraz rozszerzenia do obu części gry. Znajdziesz tu też informacje o przygotowywanych modach i konwersjach, a także ich oficjalne strony. Kopalnia wiedzy głębsza od Rowu Mariańskiego!

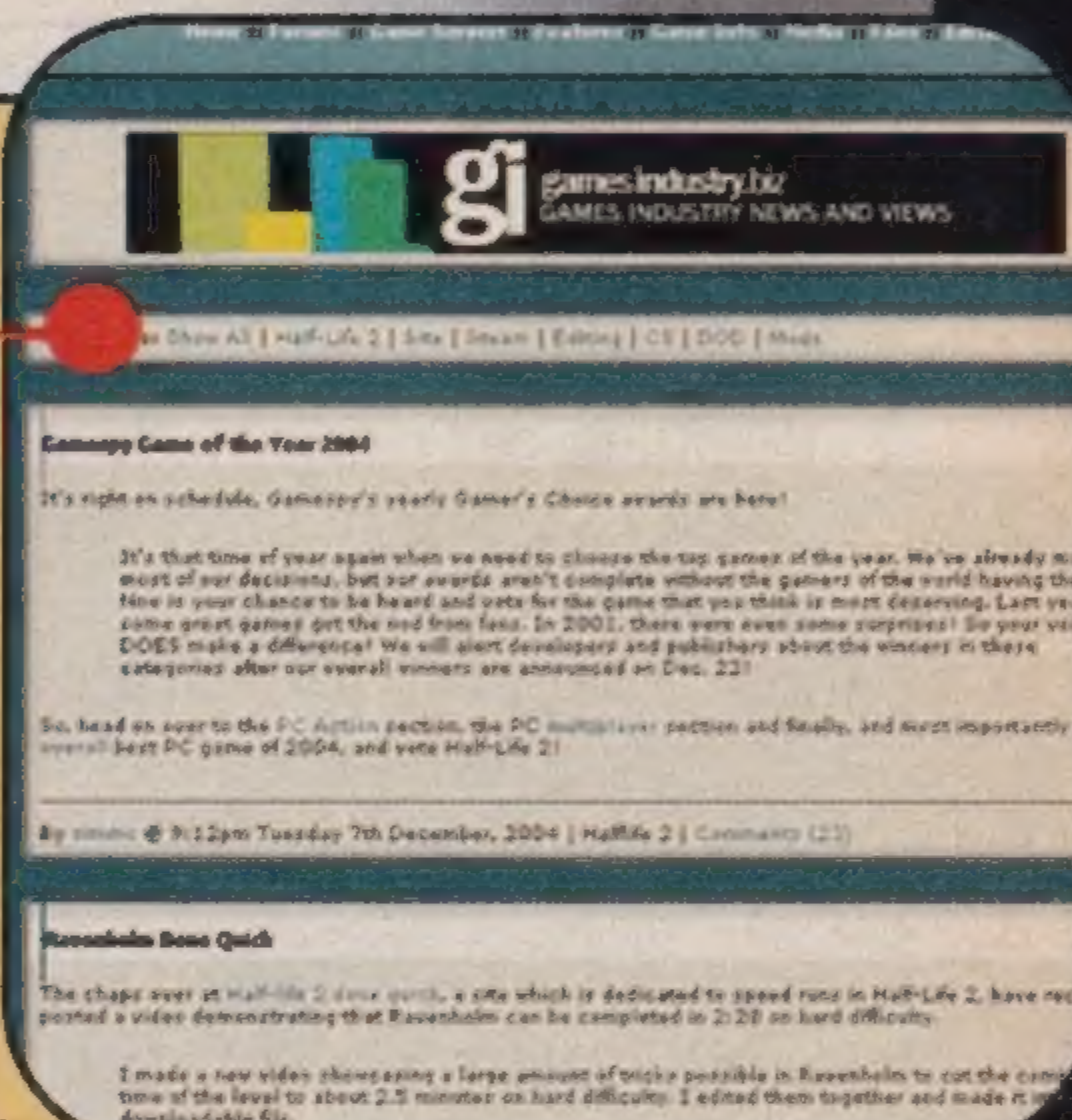
f.p.p. • h.a.l.f.l.i.f.e
halflife.fpp.pl

Polski serwis należący do sieci fpp.pl. Na korzyść strony przemawiają pojawiające się z zadowalającą częstotliwością rzetelne newsy. Poza tym niestety mizeria. Praktycznie brak publicystyki, pobieżne informacje o grach z rodziny HL, brak pobieralni. Niemniej dla niusów warto wpadać.



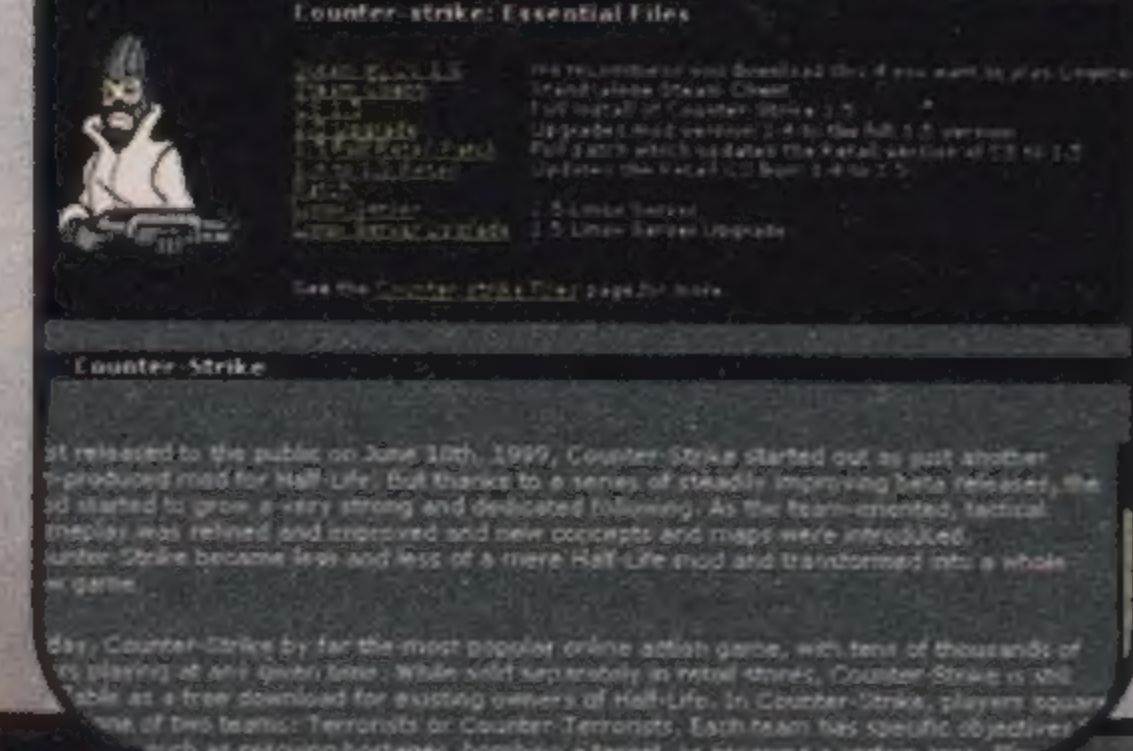
Half-life 2 NET
www.halflife2.net

Duży i często aktualizowany serwis, dostępny niestety tylko w języku angielskim. Jego zaletą jest olbrzymia liczba wiadomości o przygotowywanych dodatkach i rozszerzeniach. Zawiera szczegółowe omówienie HL2 oraz dodatku COUNTER-STRIKE: SOURCE, a także tony informacji o dostępnym sprzęcie, potworach i mapach. W specjalnym dziale opisano też silnik Source oraz gry, które skorzystają z jego niezwykłych możliwości. Odwiedzając serwis, dowiesz się też, gdzie szukać nowych modów i kiedy zostaną ukończone. Znajdziesz wreszcie odnośniki do licznych forów dyskusyjnych i chatów, na których udzielisz porad modderom oraz umówisz się na mały sparing w trybie Multiplayer. Szkoda, że w polskiej Sieci nie ma ani jednej równie bogatej strony...



Planet Half-Life
www.planethalflife.com

Planet Half-Life jest bardzo starym i uznanym serwisem o HALF-LIFE, należącym do sieci GameSpy. To, co strona ma najlepszego do zaoferowania, to codzienne świeże newsy poświęcone obu częściom HL i dodatkom do nich. Powinni zaglądać tu wszyscy, którzy chcą być na bieżąco z powstającymi modyfikacjami, mapami i innym tworzonym przez fanów stuffem. Serwis informuje również o pojawiających się na innych stronach artykułach, wywiadach, recenzjach, poradnikach i tekstach poświęconych POLŻYWEMU. Miłośnicy ściągnięcia plików również znajdą coś dla siebie – bliźniaczy serwis FilePlanet hostuje całą masę map, modów, dodatków, patchy i innych dóbr potrzebnych miłośnikowi gry. Można tu znaleźć rarytas – Half-Life Uplink, czyli stare demo pierwszej części HL, zawierające nieznaną z pełnej wersji epizod. Miłośnicy słowa pisanego powinni zagłębić się w lekturze bogatego archiwum publicystyki, testów i wywiadów. Serwis zawiera kilka mniejszych kącików poświęconych konkretnym grom: HL2, HL, COUNTER-STRIKE, TEAM FORTRESS i DAY OF DEFEAT. Uzupełnieniem lub alternatywą dla Planet Half-Life mogą być serwisy Half Life Source (dostępny pod adresem www.halflifesource.com) i HalfLife2.net (www.halflife2.net). Wszystkie trzy witryny prezentują zbliżoną zawartość merytoryczną.



Half-Life2.pl
www.half-life2.pl

Jeśli preferujesz wiadomości w naszym ojczystym języku, ten wortal może być niezłą alternatywą dla zagranicznych serwisów. Niestety, newsów jest bardzo niewiele, średnio jeden na dobę. Na korzyść serwisu przemawia fakt, że informuje on np. o powstającym fanowskim spolszczeniu HL2. Jest również przydatne FAQ, forum, na którym można powymieniać poglądy z rodakami, oraz kilka dość przeciętnych tekstów zwanych szumnie felietonami. Mimo wszystko zajrzeć warto.



Oficjalna strona
Half-Life 2
www.half-life2.com

Steam
www.steampowered.com

Valve Software
www.valvesoftware.com



Aby korzystać z oszustw, musisz odblokować konsolę, z której będziesz wprowadzał kody. By tego dokonać, uruchom Steama, przejdź do listy gier, kliknij prawym przyciskiem myszy na HALF-LIFE 2 i wybierz opcję Properties. Kliknij na przycisk Launch Options i wpisz polecenie „-console” (pomijając cudzysłowy). Kliknij OK, aby zatwierdzić zmiany, i uruchom grę. W podobny sposób możesz edytować skrót do gry i uruchamiać HL2 bezpośrednio z pulpitu. Konsolę można również uaktywnić bezpośrednio z menu gry. Wystarczy przejść do opcji konfiguracji klawiatury, kliknąć Advanced i zaznaczyć „enable developer console (~)”.

Niezależnie od tego, z której metody skorzystasz, odblokowana konsola będzie dostępna pod klawiszem tyldy – czyli „~”.

Rentgenowski wzrok? Wpisz komendę `mat_depthbias_normal 1` i zobacz, co dzieje się za ścianą



- `sv_cheats 1` – Uaktywnienie trybu oszustw
- `god` – Nieśmiertelność
- `notarget` – Przeciwnicy ignorują gracza
- `noclip` – Latanie i przenikanie przez ściany
- `buddha` – Gracz otrzymuje obrażenia, ale nie ginie
- `thirdperson` – Widok z perspektywy trzeciej osoby (tragedia!)
- `firstperson` – Powrót do widoku FPP
- `skill #` – Wybór poziomu trudności (w miejsce # wpisz 1, 2 lub 3)
- `impulse 101` – Dostęp do wszystkich broni
- `impulse 82` – Łazik
- `impulse 83` – Poduszkiowiec
- `impulse 203` – Usuwa wskazany obiekt
- `picker` – Wyświetla układ współrzędnych dla interaktywnych obiektów
- `viewmodel_fov #` – Określa odległość broni od oczu gracza, domyślnie: 54
- `air_density #` – Zmiana gęstości powietrza, wpływa na model fizyczny gry, domyślnie: 2.0
- `ai_disable 1` – Wyłączenie Sztucznej Inteligencji
- `cl_showfps 1` – Mierzy ilość klatek animacji wyświetlanych w ciągu sekundy
- `net_graph 1` – Mierzy płynność animacji i stopień wykorzystania Sieci
- `mat_fullbright 1` – Usunięcie cieni
- `mat_depthbias_normal 1` – Pozwala widzieć przez ściany
- `sv_infinite_aux_power` – Nieograniczona energia
- `sv_gravity #` – Ustawienie siły grawitacji, domyślnie 600

Jak wielkie znaczenie ma oświetlenie i gra cieni przekonasz się, wybierając `mat_fullbright 1`

- `sv_unlockedchapters #` – Odblokowanie wybranego epizodu (od numerka 1 do 15)
- `map „nazwa_mapy”` – skok do dowolnie wybranego poziomu
- `map *` – Wyświetla listę dostępnych map
- `give item_battery` – +15 do energii HEV Suitu
- `give „nazwa_broni”` – Dodaje wybraną broń z poniższej listy:
 - > `weapon_crowbar` – Łom
 - > `weapon_pistol` – Pistolet
 - > `weapon_smg1` – Karabin maszynowy
 - > `weapon_shotgun` – Shotgun
 - > `weapon_357` – Rewolwer
 - > `weapon_ar2` – Karabin szturmowy
 - > `weapon_crossbow` – Kusza
 - > `weapon_rpg` – Wyrzutnia rakiet
 - > `weapon_bugbait` – Zanęta na „robale”
 - > `weapon_frag` – Granat odłamkowy
 - > `weapon_phycannon` – Działko Grawitacyjne

Limuzyny nie podstawiono? Dzięki kodom sam możesz zapewnić sobie transport z dworca



- wartości obrażeń zadawanych przez pistolet, domyślnie: 5
- `sk_plr_dmg_smg1 #` – Zmiana wartości obrażeń zadawanych przez lekki karabin maszynowy, domyślnie: 4
- `sk_plr_dmg_smg1_grenade #` – Zmiana wartości obrażeń zadawanych przez granatnik karabinu maszynowego, domyślnie: 100
- `sk_plr_dmg_buckshot #` – Zmiana war-



Dzięki komendzie `noclip` grawitacja przestanie działać. Tylko tak zobaczysz każdy zakamarek levelu

tości obrażeń zadawanych przez shotgun, domyślnie: 8

- `sk_plr_dmg_357 #` – Zmiana wartości obrażeń zadawanych przez rewolwer, domyślnie: 40
- `sk_plr_dmg_ar2 #` – Zmiana wartości obrażeń zadawanych przez karabin szturmowy, domyślnie: 8
- `sk_plr_dmg_crossbow #` – Zmiana wartości obrażeń zadawanych przez kuszę, domyślnie: 10
- `sk_plr_dmg_rpg_round #` – Zmiana wartości obrażeń zadawanych przez wyrzutnię rakiet, domyślnie: 100
- `sk_plr_dmg_grenade #` – Zmiana wartości obrażeń zadawanych przez granaty odłamkowe, domyślnie: 150
- `sk_max_pistol #` – Zmiana maksymalnej ilości amunicji dla pistoletu, domyślnie: 150
- `sk_max_smg1 #` – Zmiana maksymalnej

Kody pozwalają zmieniać skuteczność broni. Po małym tuningu pistolet zyskuje siłę wyrzutni rakiet!



- ilość amunicji karabinu maszynowego, domyślnie: 225
- `sk_max_smg1_grenades #` – Zmiana maksymalnej ilości granatów dla karabinu maszynowego, domyślnie: 3
- `sk_max_buckshot #` – Zmiana maksymalnej ilości amunicji dla shotguna, domyślnie: 30
- `sk_max_357 #` – Zmiana maksymalnej ilości amunicji dla rewolweru, domyślnie: 12
- `sk_max_ar2 #` – Zmiana maksymalnej ilości amunicji dla karabinu szturmowego, domyślnie: 60
- `sk_max_altfire #` – Zmiana maksymalnej ilości alternatywnej amunicji dla karabinu szturmowego, domyślnie: 3
- `sk_max_crossbow #` – Zmiana maksymalnej ilości strzał dla kuszy, domyślnie: 10
- `sk_max_rpg_round #` – Zmiana maksymalnej ilości pocisków dla wyrzutni rakiet, domyślnie: 3
- `npc_create „nazwa_postaci”` – Dodaje przeciwnika bądź inną postać lub zwierzę z poniższej listy:

- `npc_alyx`
- `npc_antlion`
- `npc_antlionguard`
- `npc_barnacle`
- `npc_barney`
- `npc_breen`
- `npc_citizen`
- `npc_combine_s`
- `npc_combinedropship`
- `npc_combinegunship`
- `npc_crow`
- `npc_cscanner`
- `npc_dog`
- `npc_eli`
- `npc_fastzombie`
- `npc_gman`
- `npc_headcrab`
- `npc_headcrab_black`

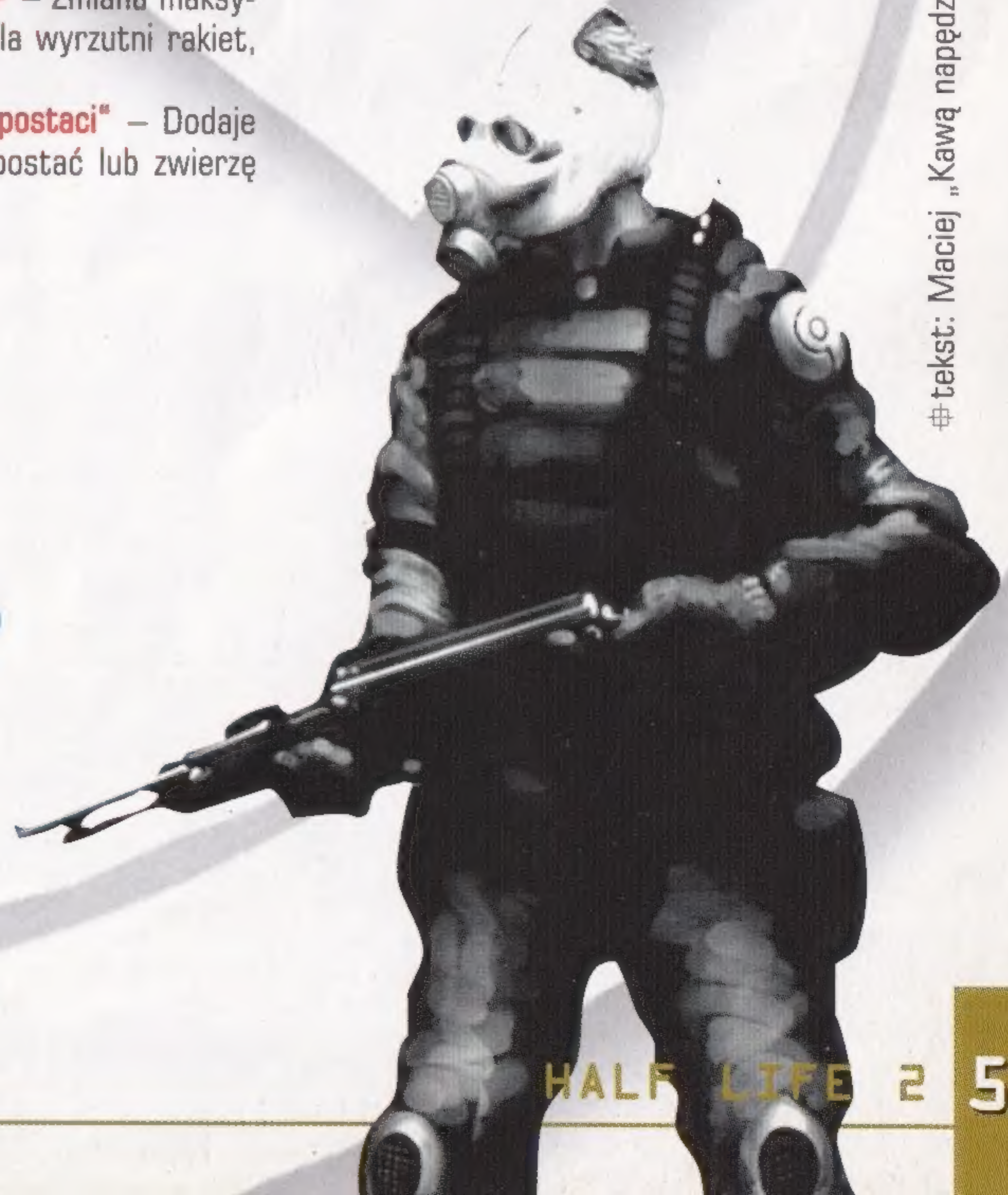


Ciekawe, kiedy i my będziemy mogli klonować sobie co ładniejsze niunie? Farciarz z tego Gordona!

- `npc_headcrab_fast`
- `npc_headcrab_poison`
- `npc_helicopter`
- `npc_ichthyosaur`
- `npc_kleiner`
- `npc_launcher`
- `npc_manhack`
- `npc_metropolice`
- `npc_monk`
- `npc_mossman`
- `npc_pigeon`
- `npc_poisonzombie`
- `npc_rollermine`
- `npc_seagull`
- `npc_stalker`
- `npc_strider`
- `npc_vortigaunt`
- `npc_zombie`
- `npc_zombie_torso`

Niektóre z powyższych obiektów można utworzyć tylko na wybranych poziomach.

Zmniejsz grawitację i przeskocz nad najwyższym murem. Wystarczy skorzystać z komendy `sv_gravity`



tekst: Maciej „Kawa napędzany” Waszkiewicz



Usługi są dostępne we wszystkich sieciach GSM **Plus, Era, Idea, HEYAH**

Wszelkie reklamacje prosimy kierować na mail **sms@mobila.pl**

7265 koszt 2 zł netto, **2,44 zł** brutto

7365 koszt 3 zł netto, **3,66 zł** brutto

7965 koszt 9 zł netto, **10,98 zł** brutto

GRY JAVA

Wysyłasz SMS o treści **AA09.(numer gry)** na numer **7365** (dla gier za 3,66 zł) lub **7965** (dla gier za 10,98zł).
SPRAWDŹ DOSTĘPNOŚĆ GRY NA TWÓJ TELEFON

30 NOKIA 3510i, 8910i

40 NOKIA 3100, 3200, 3300, 6100, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250

60 NOKIA 3650, 3660, 6600, 7650

S SIEMENS S55, M55, SL55, MC60, M7

M MOTOROLA 720, 720i, 722i

SE SONYERICSSON T6210

GRA TYGODNIA!

Hudson Blade 10,98 zł sms 7965



035340



Tej gry nie trzeba chyba przedstawiać nikomu – Wolfenstein 3D na telefony komórkowe. Jako Sierżant Hudson Blade znalazłeś się w samym epicentrum wojny i Twoim obowiązkiem jest zniszczyć broń biologiczną przeciwnika. Teraz tylko Ty możesz ich powstrzymać.

Deep Snow 3,66 zł sms 7365



035338

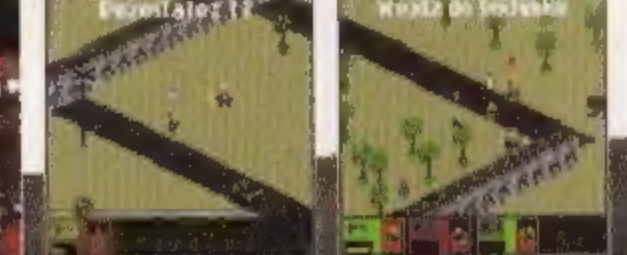


Lubisz szybką jazdę na desce snowboardowej? Jeśli tak to ta gra jest właśnie dla Ciebie! Teraz sezon snowboardowy może trwać przez cały rok. Nie ma też większego znaczenia, czy jesteś początkowym, czy też zaawansowanym

Korporacje W 10,98 zł sms 7965



035332



Sterujesz czterema agentami korporacji Wawel i będziesz musiał przebrnąć przez dziesięć pełnych akcji misji. W pierwszych misjach masz do dyspozycji jedynie agenta Wisniewskiego w kolejnych misjach możesz już sterować całą grupą.

Driv3r 10,98 zł sms 7965



033886



Wciel się w postać legendarnego tajnego gliny Tannera i wytrop gangi złodziei samochodów. Szalejesz eksperymentując ulicami Miami, Nicei i Istanbulu mając pod maską V8 albo przesiadając się do innego wozu.

Delta Corps 10,98 zł sms 7965



035331

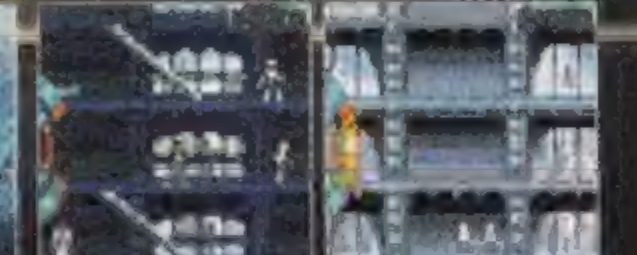


Ultra-realistyczna militarna strzelanina z obrotowym widokiem od góry oraz częściowo interaktywnymi misjami od dziś dostępna na Twoim telefonie komórkowym.

I, Robot 10,98 zł sms 7965



033459



To fantastyczna gra bazuje na kinowym thrillerze science fiction z Willem Smith'em w roli głównej. W tej grze doświadczysz unikalnej wizji świata, gdzie inteligentne roboty żyją w harmonii z ludźmi.

Speed Chaser 3,66 zł sms 7365



033877



Wcisnąj gaz do dechy jeśli chcesz zmieścić się w czasie! Najlepszą metodą walki z Twoimi rywalami jest po prostu wypchnąć ich z trasy. Musisz być bezwzględny a kolejny odcinek specjalny będzie Twój!

Skoki 2004 3,66 zł sms 7365



030611



Skoki narciarskie to w ostatnich latach najpopularniejsza dyscyplina sportu w Polsce. Teraz masz okazję samemu zostać skoczkiem i zmierzyć się z przeciwnikami znanymi z ekranów telewizorów. A wszystko to na waszej komórce!

DZWONKI

Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć dzwonek monofoniczny wyślij SMS o treści: AA09.(numer dzwonka) pod numer 7265. Płacisz za to tylko 2,44 zł. Alcatel wyślij AA09.A(numer dzwonka), Motorola wyślij AA09.M(numer dzwonka), Sony Ericsson i Ericsson wyślij AA09.E(numer dzwonka), Siemens wyślij AA09.S(numer dzwonka). Jeśli chcesz wysłać dzwonek monofoniczny znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 o treści: AA09.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego np. dla NOKII: AA09.023775.505779351, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem dzwonka. Jeżeli chcesz mieć nowy dzwonek polifoniczny wyślij SMS o treści: AA09.(numer dzwonka) pod numer 7365 (koszt tylko 3,66 zł). Jeśli chcesz wysłać dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA09.(numer dzwonka).numer telefonu znajomego np. AA09.105599.505779351.

* Dzwonki monofoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów komórkowych NOKIA, ALCATEL, ERICSSON, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SIEMENS.

** Dzwonki polifoniczne dostępne tylko dla wybranych modeli telefonów SAMSUNG, MOTOROLA, SIEMENS, SONY ERICSSON, ERICSSON, NOKIA, SAGEM, PHILIPS, SHARP, LG obsługujących dzwonek w formacie midi lub smf i z opcją WAP.

MONO POLI

AA09.034568 AA09.034455 Ivan i Delfin, Jej czarne oczy
AA09.032390 AA09.034484 Mandaryna, Here I go again
AA09.034372 AA09.033976 Danzel, Pump it up
AA09.032772 AA09.032789 ATB, Ecstasy
AA09.033021 AA09.033023 O-zone, Dragostea din tei
AA09.033047 AA09.033045 O-Zone, Despre Time
AA09.030593 AA09.030594 Virgin, Dżaga
AA09.032242 AA09.032261 K. Krawczyk & E. Bartosiewicz, Trudno tak
AA09.031784 AA09.031809 Trzeci Wymiar, Dla mnie masz stajla
AA09.034393 AA09.034402 Eric Prydz, Call on me
AA09.034217 AA09.034225 ATB, 9 pm
AA09.031864 AA09.031887 52 Dębicz, To my Polacy
AA09.024677 AA09.029563 Jeden Osiem i, Jak zapamiętać
AA09.034174 AA09.034187 Rammstein, Amerika
AA09.033693 AA09.033696 Monika Brodka, Ten
AA09.033731 AA09.033732 Kombi, Sen się spełni
AA09.034219 AA09.034224 Rocky IV, Eye of the Tiger
AA09.034218 AA09.034226 Gliniarz z Beverly Hills
AA09.033957 AA09.033967 Scooter, Shake that
AA09.031176 AA09.031184 Muzyka z filmu Shrek 2, Changes
AA09.033069 AA09.033076 Sidney Polak, Otwieram wino
AA09.026282 AA09.029676 Safri Duo, All The People In The World
AA09.033834 AA09.033850 Eminem, Just Lose It
AA09.032214 AA09.032235 O-Zone, Crede ma
AA09.032398 AA09.032400 Kasia Kowalska, To co dobre
AA09.033783 AA09.033830 In-Grid, Milord

MONO POLI

AA09.034543 AA09.034166 Depeche Mode, Enjoy The Silence
AA09.034898 AA09.034975 Tom Baxter, This Boy
AA09.034897 AA09.034974 The Streets, Blinded By The Lights
AA09.034894 AA09.034971 Stachursky, Typ niepokorny
AA09.034724 AA09.034738 Royal Gigolos, No Milk Today
AA09.034720 AA09.034734 Alcazar, Physical
AA09.034688 AA09.034740 Chylińska, Zmysłowa
AA09.034686 AA09.034747 Muppet Show
AA09.034396 AA09.034405 Robbie Williams, Radio
AA09.034877 AA09.034953 Kylie Minoque, I Believe In You
AA09.034876 AA09.034952 Kristian Leontiou, Story Of My Life
AA09.034853 AA09.034930 Blink 182, I want be home for christmas
AA09.034978 AA09.034901 Xzibit, Hey Now (Mean Muggin)
AA09.034715 AA09.034745 Nelly, Flap Your Wings
AA09.034723 AA09.034737 Raja Mustaq, Temat z reklamy P206
AA09.027740 AA09.029707 Liber&Doniu, Skarby
AA09.023582 AA09.029685 Ascetoholix/szad, Suczki
AA09.034891 AA09.034970 Sidney Polak, Chomiczówka
AA09.035312 AA09.035313 Tiesto, Traffic
AA09.034721 AA09.034735 Doniu, Przestrzeń
AA09.035110 AA09.035126 Peja, Głucha noc
AA09.034924 AA09.034990 PIH, Zakłubować się na śmierć
AA09.035348 AA09.035356 Ośka feat Borixon, Muzyka
AA09.033835 AA09.033873 Aventura, Obsesion
AA09.034185 AA09.034494 Panjabi MC, Jogi
AA09.035105 AA09.035121 Temat z filmu Gwiazdne Wojny

TAPETY

SMS 7365-3,66 zł

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SAMSUNG, SONY ERICSSON

Jeżeli chcesz pobrać kolorową tapetę wyślij SMS o treści: AA09.(numer tapety) pod numer 7365. Płacisz za to tylko 3,66 zł. Jeśli chcesz wysłać kolorową tapetę znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7365 o treści: AA09.(numer tapety).numer telefonu znajomego np. AA09.017707.505779351. Usługa dostępna dla wybranych modeli NOKIA SIEMENS, MOTOROLA, SAMSUNG i SONY ERICSSON posiadających kolorowy wyświetlacz funkcję WAP. Przed pobraniem upewnij się że masz skonfigurowane połączenie WAP.



LOGOSY

SMS 7265 2,44 zł

NOKIA, MOTOROLA, ERICSSON, SONY ERICSSON, SIEMENS, ALCATEL

Jeżeli masz telefon NOKIA i chcesz ściągnąć logo wyślij SMS o treści: AA09.(numer loga) pod numer 7265. Płacisz za to tylko 2,44 zł. Alcatel wyślij AA09.A(numer loga), Motorola wyślij AA09.M(numer loga), Sony Ericsson i Ericsson wyślij AA09.E(numer loga), Siemens wyślij AA09.S(numer loga). Jeśli chcesz wysłać logo znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer 7265 o treści: AA09.(numer loga).numer telefonu znajomego np. dla NOKII: AA09.023775.505779351, a dla innych aparatów podaj odpowiednią literę przed kodem loga. Usługa dostępna dla wybranych modeli telefonów Nokia, Alcatel, Ericsson, Motorola, Sony Ericsson, Siemens

